

プロ絵師の技を完全マスター

キャラ塗り上達術 決定版

CLIP STUDIO PAINT PRO/EX対応

サイドランチ 著



満足度200%
限定DL特典付き

- レイヤー別完成イラスト
- カスタムカラーセット
- カスタムブラシ
- 練習用線画

Download

こんなに見せていいんですか!?

プロ絵師10名のレイヤー、ブラシ、配色を完全網羅!

インプレス

はじめに

この度は『プロ絵師の技を完全マスター キャラ塗り上達術 決定版』をご購入いただきまして、誠にありがとうございます。

本書はデジタルイラスト制作における「キャラクターの塗り」に焦点を当てたメイキング&テクニックガイドです。デジタルイラストの基本知識が身に付き、初心者から中級者にステップアップしたい方に向けて、魅力的なキャラクターを描くための塗りの技法を数多く解説しています。塗りの再現性を高めるため、レイヤーやブラシの設定、配色のRGB値など、詳細な設定を記載しております。

プロ絵師10名のバリエーション豊かな塗り方を重点的に解説するため、グラフィックスソフトの使い方そのものについては、各イラストメイキングで必要となる部分に絞った解説となります。ソフトの基本操作に関しては、他の専門書を併読していただくと理解を深めることができるでしょう。

本書掲載のイラストは全て「CLIP STUDIO PAINT PRO」を用いて描かれています。購入特典として、レイヤーが分かれた状態の完成イラストデータや、プロ絵師が作成したカスタムブラシデータもダウンロード可能ですので、本書の内容と合わせて確認することをお勧めしております。

本書は「アニメ塗り」「ブラシ塗り」「水彩塗り」「厚塗り」などの基本となる塗り方に加えて、イラストレーターそれぞれの独自テクニックを数多く取り入れています。知らなかった技法や、気になった塗り方を積極的に真似してみることで、あなたのイラストを魅力的にする新しい発見があるはずです。

本書が、あなたの「理想のキャラ塗り」を見つける一助となれば幸いです。

編者

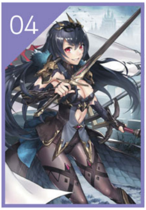
INDEX

目次





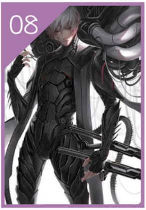



04


05


06


07







操作表記について

本書の操作表記は、Windows版で記載されています。macOS版や、iPad版については、右記の表に読み替えてご利用ください。

Windows	macOS
Altキー	Optionキー
Ctrlキー	Commandキー
Enterキー	Returnキー
Backspaceキー	Deleteキー
マウスボタンを右クリック	Controlキーを押しながらマウスボタンをクリック

本書の使い方

キャラクターの塗り方を、イラストメイキングで見ていきます。工程ごとに、使用ツールやレイヤー、描画色を確認しながら「肌」「瞳」「髪」など、パーツごとの塗りの過程を確認することができます。

ページ構成

完成イラスト



塗り方の名称

全体のレイヤー構成

著者プロフィール／作業環境

線画



作業名称

パーツごとのレイヤー構成

作業工程の項目番号を記載しています。

作業工程

P.7「作業工程の読み方」参照。



使用ツール

キャンバスサイズ／解像度

ポイント

イラスト作成のポイントや塗りのコツを解説しています。

作業工程の読み方

01 瞳の下塗りと描き込み

❶白目と瞳を［ペン］ツール→［丸ペン］で下塗りします。

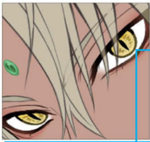
❷合成モード［乗算］の新規レイヤーを作成。虹彩を、濃い色を使って［丸ペン］でくっきりと描き込みます。

❶瞳ベース	❶白目	❷虹彩
R=245	R=255	R=149
G=222	G=255	G=133
B=144	B=255	B=69

ツール：［丸ペン］

❶


レイヤー名：瞳
レイヤー名：白目

❷


レイヤー名：レイヤー 84／［乗算］

作業を行うレイヤー名・設定

「レイヤー名：名前／合成モード／不透明度」の順にレイヤー設定を記載しています。合成モードが［通常］、不透明度が 100% の場合は、レイヤー名のみ記載しています。

使用したツール

配色のRGB値

特典データのダウンロード方法

https://book.impress.co.jp/books/1118101014

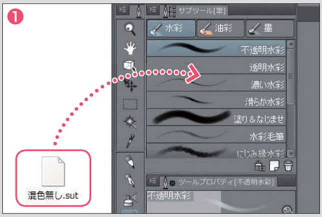
上記URL先の「特典を利用する」から、本書で使用した「カスタムブラシ」「カスタムカラーセット」「レイヤー別完成イラスト」「練習用線画」といった特典データをダウンロードできます。画面の指示に従って操作してください。データをご利用の際は「必ずお読みください.txt」ファイルを必ずご確認ください。

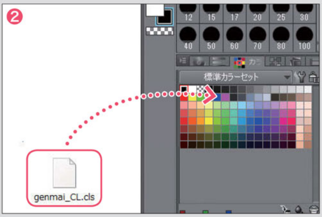
※ダウンロードには、無料の読者会員システム「CLUB Impress」への登録が必要となります。
※本特典の利用は、書籍をご購入いただいた方に限ります。
※特典ファイルは、CLIP STUDIO PAINT PRO（Ver.1.8.5）で動作確認をしております。
※特典データのファイルを実行したことによる結果については、著者、株式会社セルシス、株式会社インプレスは一切の責任を負いかねます。お客様の責任においてご利用ください。

特典データの登録方法

ダウンロードしたzipファイル「charanuri.zip」を展開します（展開には解凍ツールが必要となります）。展開したフォルダの中から使用したい特典データを選択し、CLIP STUDIO PAINTに読み込ませることでご利用いただけます。

カスタムブラシの場合は[サブツール]パレットへ、ドラッグ&ドロップで読み込ませてご利用ください。❶
カスタムカラーセットは[カラーセット]パレットへ、ドラッグ&ドロップで読み込ませてご利用ください。❷

❶


❷




01 アニメ塗り くっきりとした塗りを重ねる

アニメ塗りとは、アニメーションに見られるような仕上がりの彩色方法です。影の形をくっきりと描き、ベタ塗りやグラデーションで塗ります。工程はシンプルですが、配色や仕上げの加工などで見栄えのよいイラストに仕上げられます。

線画・レイヤー構成

すべてのレイヤーを最後に統合し、色調補正をして仕上げています。制作中のレイヤー構造は線画の下にパーツごとに塗りのレイヤーがあり、上にはハイライトなどの仕上げに使用したレイヤーがあります。

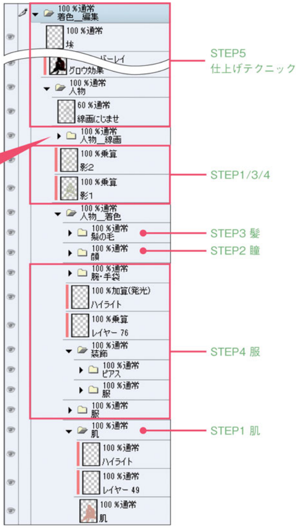


キャラクターの線画は「人物」フォルダー内にあります。



背景や龍の線画も表示した状態。

全体 レイヤー構成



▸ Profile



月森フユカ

龍と男性を描きました！神様の様なイメージです。
苔や緑が好きなので描いててとても楽しかったです。

Twitter	@albino_karasu
作業環境	**OS**：macOS **タブレット**：Wacom Cintiq13 HD

設定

ブラシ・キャンバス設定

メインで使うブラシは、アニメ塗りらしくくっきりとした塗りができる［ペン］ツール→❶［丸ペン］です。また［丸ペン］で塗った部分をなじませたり、なじませながら色を加えたりする［筆］ツール→［水彩］→❷［塗り＆なじませ］も多用しています。
どちらも初期ツールです。

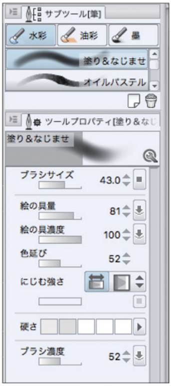
▶ キャンバスサイズ：幅 210mm ×高さ 297mm
▶ 解像度：350dpi

❶丸ペン



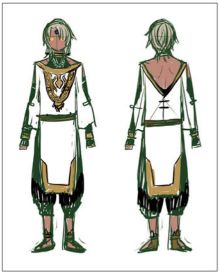
濃淡を出さずに塗りたい場合に使用します。

❷塗り＆なじませ



下地になじませながら塗ることができる［水彩］ツールです。

設定画



イラストを描き始める前に、キャラクターの衣装・髪型を設定画を描いて検討しています。
また、イラストの舞台になるような森の中の風景写真を撮って資料にしています。





肌を塗る

影の色は、周囲から反射される光によって変化します。肌の影も環境光に影響されるので、緑を混ぜた描画色で塗ります。



肌 レイヤー構成



肌の照り返しは「肌」レイヤーフォルダーに塗り、影は、キャラクター全体の塗りの「人物＿着色」レイヤーフォルダーより上のレイヤーで塗っています。

01 肌の下塗り・色分けをする

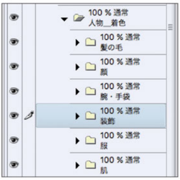
［塗りつぶし］ツール→［他レイヤーを参照］を使い、初めに肌の色を人物全体に置いてから、塗り残しのないよう各パーツを色分けします。





肌の下塗り
R=214
G=167
B=148

ツール：［他レイヤーを参照］



パーツごとにレイヤーフォルダーを作成して、色分けしたレイヤーを格納しています。



02 顔を塗る

唇と目の周りに［筆］ツール→［水彩］→［塗り＆なじませ］で少し赤を入れて血色をよく見せます。

❶新規レイヤーを作成し、目の周りにやや強めの赤を入れました。隈取りをした神様のようなイメージです。

❷唇は褐色に合う色を選びます。新規レイヤーを作成し、オレンジ系の色を塗りました。

❶赤
R=197
G=113
B=92

❷オレンジ
R=253
G=206
B=187

ツール：［塗り＆なじませ］



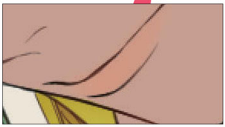
❶



レイヤー名：赤

※「顔」フォルダーにあるレイヤーです。

❷



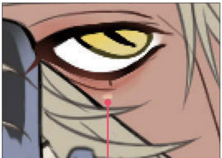
レイヤー名：レイヤー 49

03 顔にハイライトを入れる

新規レイヤーを作成し、肌と唇に［ペン］ツール→［丸ペン］でハイライトを入れます。光が当たる方向に、少しハイライトを入れることでツヤ感が出ます。

ハイライト
R=251
G=212
B=178

ツール：［丸ペン］



ハイライト



レイヤー名：ハイライト

04　影を塗る 1

人物全体に 1 段階目の影を入れていきます。背景となじむように緑系の色を影として使用します。[丸ペン] などのペンツールで影になるところをベタ塗りして、レイヤーの合成モードを［乗算］にします。





影 1
R=173
G=181
B=137

ツール：[丸ペン]

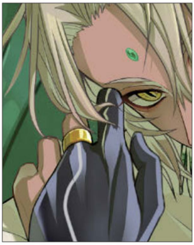
レイヤー名：影 1 ／ ［乗算］

05　影を塗る 2

1 段階目の影で表現しきれなかった濃い部分の影を 2 段階目の影で補います。描画色と手順は04と同じです。
この際、フチを［色混ぜ］ツール→［ぼかし］でぼかしたり、［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で薄くしたりすると少し柔らかな印象になります。

影 2
R=173
G=181
B=137

ツール：[丸ペン] ／ [ぼかし] ／ [軟らかめ]



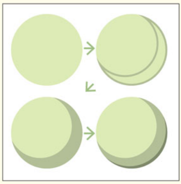


レイヤー名：影 2 ／ ［乗算］

POINT!

アニメ塗りのコツ

アニメ塗りでは影をベタ塗りするのが基本です。ベタ塗りは［ペン］ツールで影の輪郭を描いてから［塗りつぶし］ツールで塗りつぶすと楽に描けます。



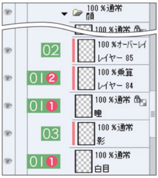
影を 2 段階で入れるときは、1 段階目の影の端のほうや、奥まった場所に 2 段階目の影を足すイメージで描画するとよいでしょう。

瞳を塗る

瞳のデザインは「龍の瞳」をイメージして瞳孔を縦長に描いています。輝くような明るい黄色で塗って神秘的な雰囲気を出します。



瞳 レイヤー構成



01 瞳の下塗りと描き込み

❶白目と瞳を［ペン］ツール→［丸ペン］で下塗りします。

❷合成モード［乗算］の新規レイヤーを作成。虹彩を、濃い色を使って［丸ペン］でくっきりと描き込みます。

❶瞳ベース
R=245
G=222
B=144

❶白目
R=255
G=255
B=255

❷虹彩
R=149
G=133
B=69

ツール：［丸ペン］

❶



レイヤー名：瞳
レイヤー名：白目

❷



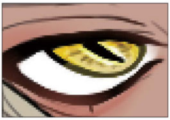
レイヤー名：レイヤー 84／［乗算］

02 瞳孔周りの描き込み

瞳のフチに濃い色を［オーバーレイ］モードのレイヤーで乗せ、細長い瞳孔を強調するように、瞳孔周りに［丸ペン］で明るい色を入れました。

明るい色
R=255
G=250
B=141

ツール：［丸ペン］







レイヤー名：レイヤー 85／［オーバーレイ］

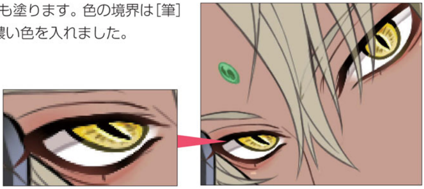
03 色の追加・影の描写

新規レイヤーを作成し、[丸ペン]で白目の影も塗ります。色の境界は[筆]ツール→［水彩］→［塗り＆なじませ］で濃い色を入れました。

白目の影
R=214
G=198
B=198

影の境界
R=175
G=157
B=157

ツール：[丸ペン]
[塗り＆なじませ]



レイヤー名：影

04 瞳のハイライトを入れる

合成モード［加算（発光)］の新規レイヤーを作成し、反射した光を[丸ペン]でハイライトとして入れます。

ハイライト
R=255
G=246
B=214

ツール：[丸ペン]





レイヤー名：ハイライト／［加算（発光)］

05 瞳を強調する

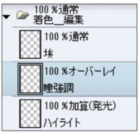
瞳を強調したいので、04のレイヤーの上に新規レイヤーを作成。瞳の上に明るい黄色や茶色を［塗り＆なじませ］で重ね、合成モードを［オーバーレイ］に設定します。



虹彩
R=139
G=107
B=16

黄色
R=255
G=255
B=133

ツール：[塗り＆なじませ]



レイヤー名：瞳強調／［オーバーレイ］

髪を塗る

髪は、いくつもの束に細かく分かれています。光がどのような照り返しや影の形を作るかしっかりイメージしながら、丁寧に塗って仕上げます。



髪 レイヤー構成



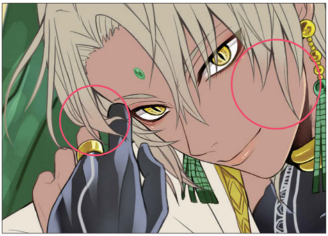
01 髪に肌の色を混ぜる

❶［塗りつぶし］ツール→［他レイヤーを参照］や［ペン］ツール→［丸ペン］で下塗りします。

❷新規レイヤーを作成し、肌の色を描画色にして、肌に接している毛先部分に［筆］ツール→［水彩］→［塗り＆なじませ］で色を入れます。透けた感じを表現することで、絵に透明感が出ます。

❶


レイヤー名：下塗り

❷


レイヤー名：透け色

❶髪ベース
R=210
G=200
B=176

❷肌の色
R=214
G=167
B=148

ツール：［他レイヤーを参照］
［丸ペン］
［塗り＆なじませ］

02 髪の照り返しを入れる

髪の照り返しを塗っていきます。

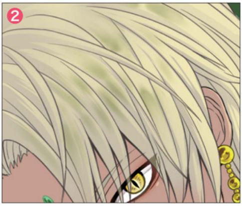
❶新規レイヤーを作成し、髪に光が当たっている部分に、［丸ペン］で光を入れます。

❷上から暗い黄色を［塗り＆なじませ］で塗っていきます。濃度はレイヤーの不透明度を下げて調整します。

❸［丸ペン］でハイライトを入れます。前もって濃い色を入れておくことで、ハイライトが際立ってさらにツヤの感じを強く出せます。



レイヤー名：ハイライト1



レイヤー名：影／不透明度 80%



レイヤー名：ハイライト2

❶光
R=247
G=236
B=190

❷暗い黄色
R=199
G=196
B=137

❸ハイライト
R=255
G=246
B=212

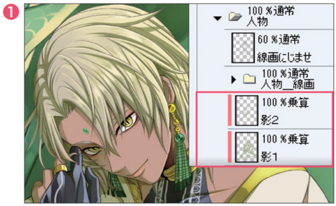
ツール：［丸ペン］／［塗り＆なじませ］

03 影と髪の毛を描き足す

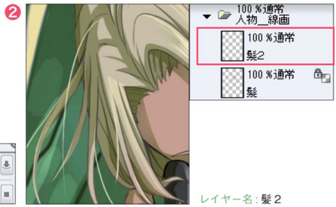
影を入れ、仕上げの段階で髪の毛を追加します。

❶合成モード［乗算］のレイヤーに、［丸ペン］で影を入れます。影は肌や服など、他のパーツと共通のレイヤーに塗っています。

❷数本の髪の毛を明るい色で描き加えます。こうすることで柔らかい印象になり、ディテールアップになります。［丸ペン］を使い、くっきりとした線で描きます。



レイヤー名：影1／［乗算］
レイヤー名：影2／［乗算］



レイヤー名：髪2

❶影
R=173
G=181
B=137

❷髪の加筆
R=244
G=236
B=205

ツール：［丸ペン］

サイズは3～4pxで、髪の毛が風になびいている様子を描き、風の流れを表現します。

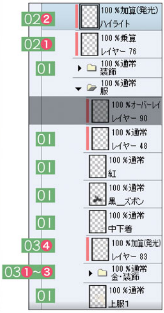


服を塗る

服は布の部分と、金属や宝石などの光沢のある部分との質感の違いを出して仕上げます。



服 レイヤー構成



01 下塗りをする

服を下塗りします。[塗りつぶし] ツール→ [他レイヤーを参照] で塗りつぶし、細かい箇所は [ペン] ツール→ [丸ペン] で塗ります。

Ⓐ上服 R=244 G=238 B=225

Ⓑ黒ズボン R=57 G=57 B=57

Ⓒ中下着 R=42 G=42 B=42

Ⓓ金 R=199 G=167 B=37

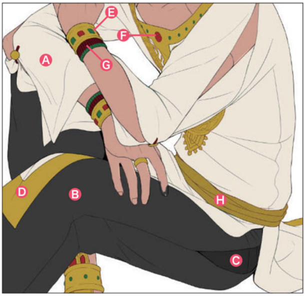
Ⓔ緑 R=0 G=108 B=64

Ⓕ赤 R=169 G=0 B=37

Ⓖ紅 R=95 G=4 B=24

Ⓗ金２ R=172 G=141 B=15

ツール：[他レイヤーを参照] ／ [丸ペン]



02 装飾を描き込む

装飾を描き込んでいきます。

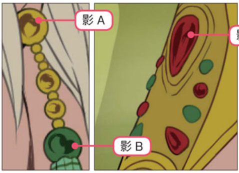
❶あらかじめ色分けしておいた装飾に、合成モード［乗算］にしたレイヤーで［丸ペン］を使い影を入れます。光が強く当たる箇所の脇を暗めに塗ると、ハイライトが映えて光沢が出やすくなります。

❷ハイライトは、［丸ペン］で一番光が強く当たる部分にはっきりと入れ、レイヤーの合成モードは［加算（発光）］にします。

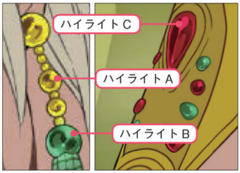
影A	影B	影C
R=142 G=95 B=26	R=0 G=108 B=64	R=148 G=77 B=35

ハイライトA	ハイライトB	ハイライトC
R=154 G=165 B=31	R=24 G=152 B=111	R=165 G=31 B=60

ツール：［丸ペン］

❶


レイヤー名：レイヤー76／［乗算］

❷


レイヤー名：ハイライト／［加算（発光）］



03 金の装飾を塗る

❶金の装飾を塗ります。［筆］ツール→［水彩］→［塗り＆なじませ］で日の当たる部分に明るい黄色で光を入れます。

❷［乗算］モードのレイヤーを作成し［塗り＆なじませ］で影を入れます。

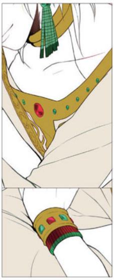
❸また［乗算］モードのレイヤーを作成、線画で入れていた模様に［丸ペン］で影を入れます。

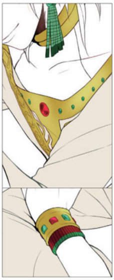
❹ハイライトは［丸ペン］でしっかりと入れていきます。レイヤーの合成モードは［加算（発光）］にします。

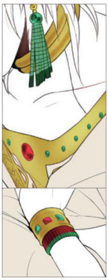
❶光	❷❸影	❹ハイライト
R=227 G=227 B=84	R=224 G=183 B=54	R=241 G=221 B=155

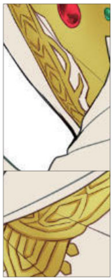
ツール：［塗り＆なじませ］［丸ペン］



❶

レイヤー名：金


レイヤー名：レイヤー77

❷

レイヤー名：レイヤー79／［乗算］

❸

レイヤー名：レイヤー80／［乗算］

❹

レイヤー名：レイヤー83／［加算（発光）］

04 肌着と爪を塗る

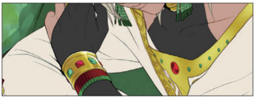
黒い肌着と爪を塗ります。

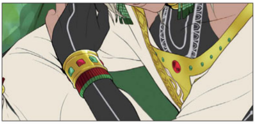
❶黒い肌着を下塗りし、模様を［丸ペン］で書き込みます。

❷模様が描けたら、手袋と肌着に明るめの青みがかった灰色を［丸ペン］で入れて光沢感を出します。

❸［塗り＆なじませ］で部分的にぼかします。［消しゴム］ツール→［軟らかめ］でも、境目を薄くしたりしてなじませます。

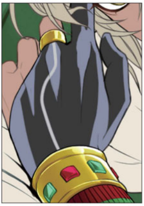
❹爪は、下塗り後に［透明ピクセルをロック］をオンにして［丸ペン］で光を描き込みます。

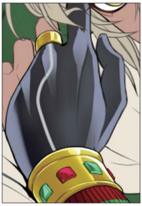
❶

レイヤー名：黒ー下着・手袋

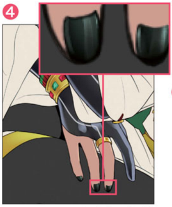

レイヤー名：模様

❶肌着ベース	❶模様	❷❸光沢	❹爪	❹爪の光
R=57	R=207	R=141	R=0	R=175
G=57	G=207	G=147	G=0	G=218
B=57	B=207	B=171	B=0	B=203

ツール：［丸ペン］／［塗り＆なじませ］／［軟らかめ］

❷

レイヤー名：レイヤー 82

❸

レイヤー名：レイヤー 82

❹

レイヤー名：爪



05 影を塗る

❶［乗算］モードのレイヤーに 1 段階目の影を塗ります。基本は［丸ペン］で塗り、部分的に［色混ぜ］ツール→［ぼかし］でぼかしてなじませます。

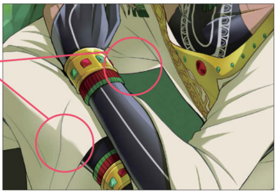
❷さらに［乗算］モードのレイヤーを作成して 2 段階目の影を［丸ペン］で塗ります。

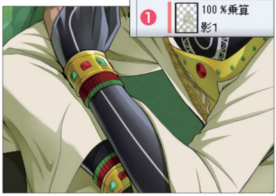
❶❷影
R=173
G=181
B=137

ツール：［丸ペン］／［ぼかし］



一部をぼかしてなじませます。

❶

レイヤー名：影 1／［乗算］

❷

レイヤー名：影 2／［乗算］

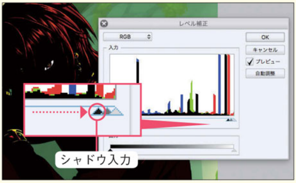
POINT!

グロー効果

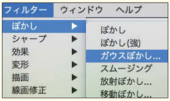
キャラクターの塗りに、輝くような加工（グロー効果）を加えることでハイライトがより際立ちます。

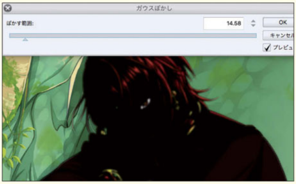


❶人物の着色レイヤーをまとめてコピー＆ペーストし、結合してレイヤー１枚にしたものを用意します。

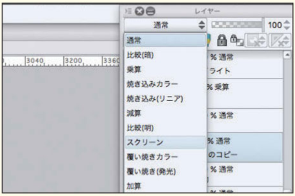


❷人物レイヤーの上に、コピーした人物レイヤーがあることを確認し、そのコピーしたレイヤーを［編集］メニュー→［色調補正］→［レベル補正］で［シャドウ入力］を動かし暗くします。

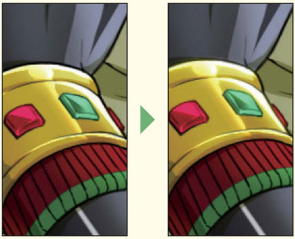




❸ここで髪の毛と装飾類部分にオレンジっぽく色が残っていることを確認してから、暗くしたレイヤーを［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］でぼかします。



❹ぼかしたレイヤーを合成モード〔スクリーン〕に設定します。





❺工程❸で少しオレンジっぽく残っていた部分の色が膨張して、光がより際立ちます。

仕上げテクニック

光の効果を加えて完成です。仕上げの効果に使ったレイヤーは合成モードを設定し、効果の強さを不透明度で調整します。



仕上げ レイヤー構成

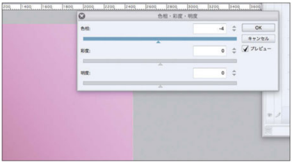


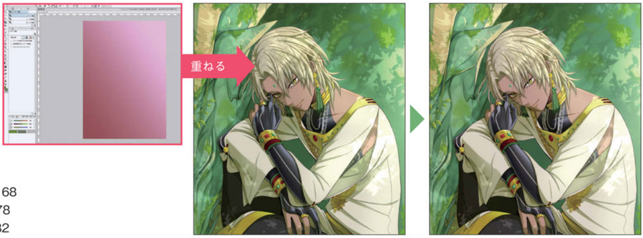
01 グラデーションをオーバーレイで重ねる

全体的に色を加え、色味を調整します。

❶［グラデーション］ツール→［描画色から透明色］でグラデーションを描画し、［編集］メニュー→［色調補正］→［色相・彩度・明度］で色合いを調整します。

❷今回は少し赤紫のような色にしました。レイヤーの不透明度を15%に下げ、合成モードを［オーバーレイ］に設定します。

❶


❷


赤紫
R=168
G=78
B=82

ツール：［描画色から透明色］

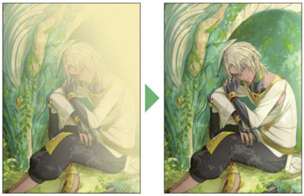
レイヤー名：全体色味／［オーバーレイ］／不透明度 15%

02 光で空気感を出す

全体の空気感を出すために光を追加します。［描画色から透明色］を使って右上から左下にグラデーションを入れ、そのレイヤーの不透明度を20%にします。

光
R=255
G=245
B=194

ツール：［描画色から透明色］



レイヤー名：光2／不透明度20%

03 光の筋を加える

光の筋を追加します。

❶新規レイヤーを作成し、［ペン］ツール→［丸ペン］で太い直線を描きます。

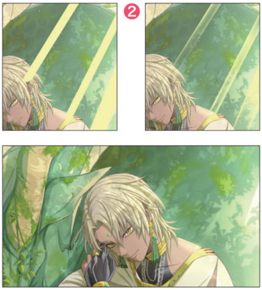
❷［消しゴム］ツール→［軟らかめ］などで消し、光の筋の感じを残しつつ透かしを入れます。

❸レイヤーの合成モードを［加算（発光）］に設定し、不透明度を48%に下げます。

光の筋
R=255
G=246
B=217

ツール：［丸ペン］／［軟らかめ］

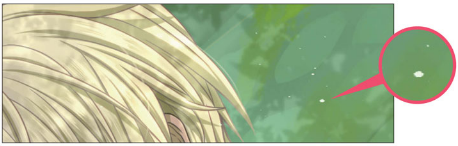
❶ ❷ ❸



レイヤー名：光3／［加算（発光）］／不透明度48%

04 光の粒を描き足す

背景全体の光が多く入っている箇所に埃のような、小さな光の粒を［丸ペン］で描き足します。埃や花粉が舞っているように、まばらに点を書き足すことで空気感を表現します。



レイヤー名：埃

光の粒
R=240
G=255
B=238

ツール：［丸ペン］

完成！





02 ブラシ塗り やわらかい光で仕上げる

デジ絵では、アニメ塗りをベースにブラシによる塗りやグラデーションなどを加えて仕上げたものがよく見られます。本書ではその技法を「ブラシ塗り」として分類しました。特に濡れたシャツや髪の影などの微細な表現が必要なところにブラシのタッチが生かされています。

線画・レイヤー構成

キャラクターのレイヤーは髪、顔、体で大きくレイヤーフォルダーを分け、さらにその中にパーツごとのフォルダーを作成し、管理しています。



線画は［ペン］ツール→［マーカー］→［サインペン］をベースに設定したツールを使っています。

全体 レイヤー構成



▸ Profile



玄米

男性キャラを描く機会が多いため今回のモチーフも男性にしました。CLIP STUDIO PAINTで絵を描く方のお力になれれば幸いです！

WEB	http://haidoroxxx.blog.fc2.com/
Pixiv	https://www.pixiv.net/member.php?id=17772
Twitter	@gm_uu
作業環境	**OS**：Windows 7 **タブレット**：Wacom Cintiq 13HD

設定

ブラシ・キャンバス設定

塗りには［筆］ツールの各種サブツールや［エアブラシ］ツール→［柔らか］などの他、下記のようなカスタムしたツールを使っています。特に多用したのは、影を塗るときなどに使った❶［混色無し］です。

❶混色無し





［筆］ツール→［水彩］→［不透明水彩］をベースに［下地混色］をオフ、ペンの傾きによるブラシ濃度への影響などもオフにしたツールです。



［紙質］に［油絵］を設定しています。

❷かすれぼけ



にじんだ描画ができるツールです。くっきりとしたストロークにしたくない場合に使います。自作のテクスチャで作ったオリジナルのブラシです。

❸線画用



線画に使ったツールです。［ペン］ツール→［マーカー］→［サインペン］をベースに［サブツール詳細］パレットで［補正］と［入り抜き］の設定を加えています。

カスタムブラシデータはダウンロード可能です。**（P.7 参照）**

▶ キャンバスサイズ：幅 210mm ×高さ 297mm
▶ 解像度：350dpi

瞳を塗る

瞳は小さなパーツですが、目立つ部分なので力を入れて塗ります。ハイライトや周りの光を拾った照り返し（反射光）を描き、眼球の透明感を表現します。



瞳 レイヤー構成



01 下塗りをする

❶［塗りつぶし］ツール→［他レイヤーを参照］で塗りつぶし瞳を下塗りします。

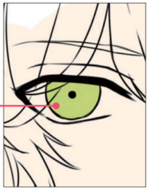
❷白目は［混色無し］で肌との境界をぼかしながら下塗りしています。

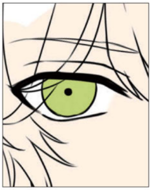

❶瞳
R=206
G=224
B=110


❷白目
R=255
G=255
B=255

ツール：［他レイヤーを参照］
［混色無し］

瞳の色はキャラクターの雰囲気に合わせて決めます。今回は黄緑の瞳にしています。

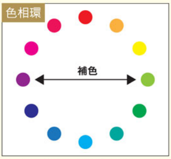
❶

レイヤー名：瞳

❷

レイヤー名：白目＿口

POINT!

瞳の色を決める

瞳は、イラストを見る人の視線が最も集まりやすいパーツです。キャラクターイラストでは赤や紫など、印象的な色を塗ることがあります。このイラストの瞳は黄緑です。服や背景などで赤紫～紫が大きく面積を占める配色の中、紫の補色（色相環で最も遠い色）である黄緑は、画面の中でとても目立っています。瞳の色を決めるときは、周りの色に対してどんな色が目立つか考えてみるとよいでしょう。



補色の関係にある色は互いを際立たせます。

02 瞳のグラデーションと瞳孔を加える

新規レイヤーを作成し、[筆] ツール→ [油彩] → [油彩平筆] で色を置き、[水彩] ツールをカスタマイズした [混色無し] で瞳孔を描きます。
瞳は上まぶたから影が落ちるため上のほうを濃く塗ります。





影
R=65
G=130
B=57

ツール：[油彩平筆] ／ [混色無し]

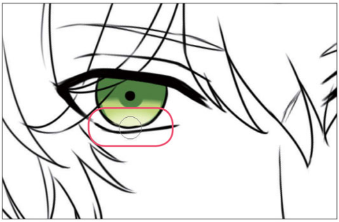
レイヤー名：影

03 反射光を加える 1

合成モードを [スクリーン] にしたレイヤーを作成し、[エアブラシ] ツール→ [柔らか] で、瞳の下側に明るい黄緑を塗ります。

瞳の下
R=220
G=254
B=180

ツール：[柔らか]



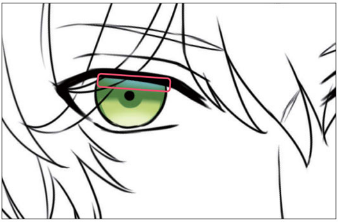
レイヤー名：下光／ [スクリーン]

04 反射光を加える 2

瞳の上側には、青系の色を入れます。
周囲の光が瞳に反射しているイメージです。

瞳の上
R=83
G=137
B=201

ツール：[柔らか]



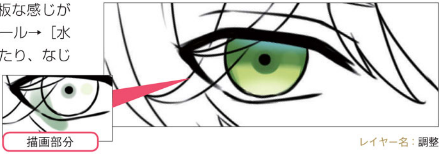
レイヤー名：下光／ [スクリーン]

05 ブラシで調整する

［柔らか］で色を入れただけだと少し平板な感じがするので新規レイヤーを作成し、［筆］ツール→［水彩］→［滑らか水彩］で少し塗りを加えたり、なじませたりして調整します。

ツール：［滑らか水彩］

描画色は［スポイト］(Alt)で周りの色から拾います。



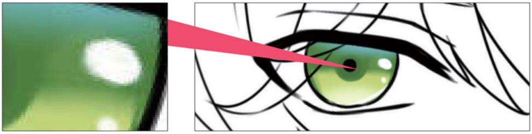
レイヤー名：調整

06 ハイライトを入れる

新規レイヤーを作成し、［筆］ツール→［油彩］→［油彩］を使って、描画色を白にしてハイライトを入れます。ハイライトは端を少しぼかすと光がにじんだような表現にすることができます。

ハイライト
R=255
G=255
B=255

ツール：［油彩］



レイヤー名：ハイライト

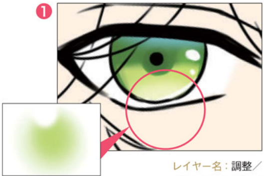
07 瞳を仕上げる

❶［オーバーレイ］モードのレイヤーに［柔らか］で黄緑を加え、03の反射光を少し強くしました。

❷［乗算］モードのレイヤーを作成し、［混色無し］で瞳の上部に塗りを加えて、さらに暗くします。

❸白目に［筆］ツール→［水彩］→［透明水彩］で影を入れます。影の色は単調なグレーにならないように少し暖色を混ぜています。

❹他のレイヤーより上に［覆い焼き（発光）］モードのレイヤーを作成し、［柔らか］で瞳を輝かせるように描画して完了です。



レイヤー名：調整／［オーバーレイ］／不透明度 56%

ツール：［柔らか］
［混色無し］
［透明水彩］

❶反射光
R=201
G=255
B=102

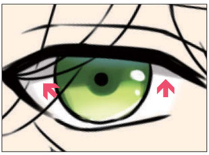
❷塗り
R=74
G=95
B=48

❸グレー
R=193
G=188
B=188

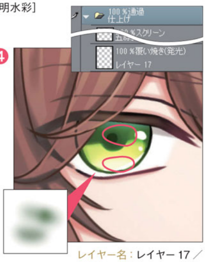
❹輝き
R=109
G=137
B=98



レイヤー名：レイヤー 13／［乗算］／不透明度 45%



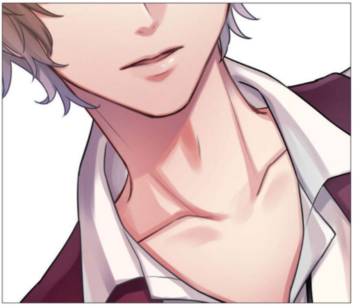
レイヤー名：影／不透明度 64%



レイヤー名：レイヤー 17／［覆い焼き（発光）］

肌を塗る

男性の肌は、首の筋をしっかり描きます。のどぼとけを描くと男性らしくなります。肌の影は彩度の高い描画色で塗り、血色のよい色に仕上げます。



肌のレイヤーは「顔」フォルダーと「体」フォルダーにそれぞれあります。

肌　レイヤー構成

顔の肌



体の肌

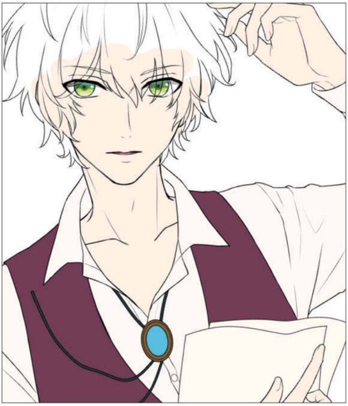


01 下塗りをする

肌を下塗りします。［塗りつぶし］ツール→［他レイヤーを参照］で塗りつぶし、［塗りつぶし］ツールが使いづらい箇所は［ペン］ツール→［マーカー］→［ミリペン］などを使います。
描画色は、明度を高く、彩度は低く設定していますが、この後に彩度の高い色で影を塗るため、結果的に鮮やかな肌色になります。

下塗り
R=255
G=247
B=236

ツール：［他レイヤーを参照］／［ミリペン］



レイヤー名：肌

02 グラデーションを入れる

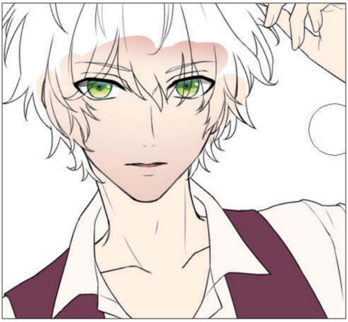
下塗りの上にレイヤーを作成し、［下のレイヤーでクリッピング］します。この後も、下塗りにクリッピングしたレイヤーを追加していく形で塗りを進めていきます。

❶［エアブラシ］ツール→［柔らか］で、額とあごの辺りにグラデーションを描画します。

❷描画後グラデーションの濃さを調整するため、レイヤーの不透明度を 70%に下げます。

❸手と首にも同様に［柔らか］でグラデーションを入れます。首は顔より影が濃く落ちるため、不透明度は 100%のままにします。

❶



❷



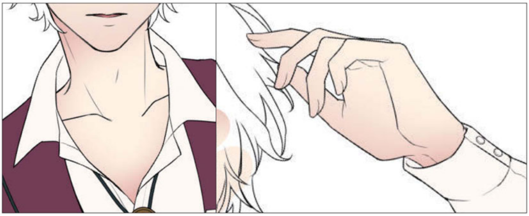
レイヤー名：ぼかし※顔／不透明度 70%



❶❸グラデーション
R=227
G=160
B=152

ツール：［柔らか］

❸



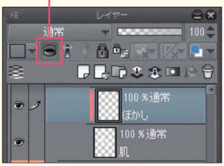
レイヤー名：ぼかし※体

POINT!

下のレイヤーでクリッピング

［下のレイヤーでクリッピング］をオンにすると、下にあるレイヤーの描画部分から、はみ出さずに塗れるようになります。下塗りのレイヤーの上に複数のクリッピングしたレイヤーを重ねていくのが、デジタルイラストではよくある手法です。

下のレイヤーでクリッピング



03 顔の影を入れる

❶［混色無し］で、輪郭や影が落ちる箇所を塗ります。

❷鼻と唇の影は、レイヤーを分けています。不透明度を下げ、薄い影にしました。

❶❷影
R=234
G=186
B=177

ツール：❶❷［混色無し］



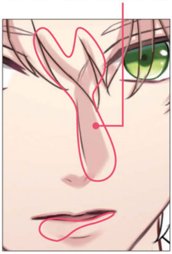
❶



レイヤー名：影

実は今回の光源では、右側の鼻筋に影はできないのですが、絵が完成したときに顔が引き立つよう、あえて影をつけています。

❷



レイヤー名：薄い影／不透明度 78%

04 濃い影と照り返しを入れる

もう一段、髪がかかる部分などに濃い影を加えます。また、［エアブラシ］ツール→［柔らか］で頬の辺りと唇に、少し照り返しを入れました。照り返しの描画色は濃い影と同じですが、レイヤーを［スクリーン］モードにすると明るい色に合成されます。

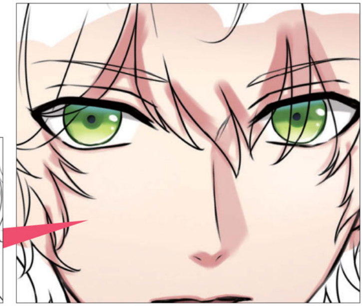
照り返し・濃い影
R=226
G=157
B=150

ツール：［混色無し］／［柔らか］

上図の場所に照り返しを入れました。



レイヤー名：明／［スクリーン］



レイヤー名：影 2

05 肌のハイライトを入れる

合成モードを［覆い焼きカラー］にしたレイヤーを作成し、鼻筋と唇にハイライトを入れます。描画色は04の影と同じ色ですが［覆い焼きカラー］は非常に明るく色を合成するため、見た目はほとんど白になります。

ハイライト
R=226
G=157
B=150

ツール：［混色無し］／［柔らか］



レイヤー名：ハイライト／［覆い焼きカラー］

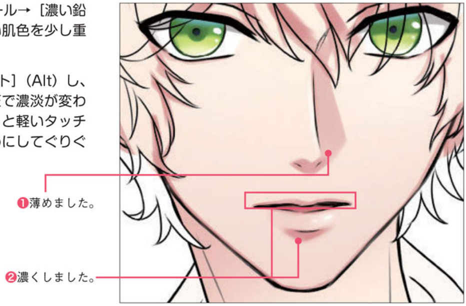
06 影を調整する

❶新規レイヤーを作成し、[鉛筆] ツール→ [濃い鉛筆] で鼻下の影の濃い部分に明るい肌色を少し重ねて、影の色を調整しています。

❷口元の影は他の肌の影から [スポイト] (Alt) し、やや濃いめの色を置きました。筆圧で濃淡が変わるので、鼻下を薄くする時はぽんっと軽いタッチで、口元を濃くする時は筆圧を高めにしてぐりぐりと塗りました。

❶明るい肌色	❷濃いめの色
R=252	R=237
G=238	G=197
B=227	B=187

ツール:❶❷ [濃い鉛筆]



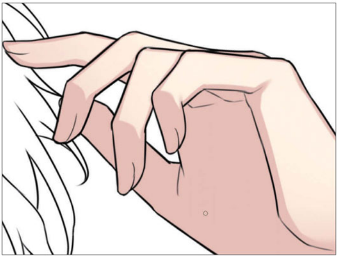
レイヤー名:調整

07 濃淡をつけながら塗る

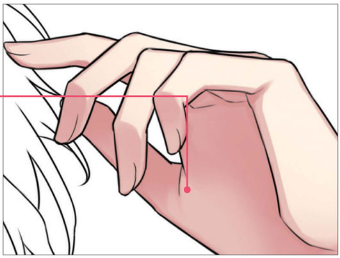
体のほうにも同様に影を入れます。新規レイヤーを作成し、薄い影→濃い影の順で塗ります。
濃い影の中にある照り返しは、肌色に薄く影の色がかぶっている部分を [スポイト] (Alt) で取って、[混色無し] を使い、筆圧で濃淡をコントロールしながら塗ります。

薄い影	濃い影
R=237	R=227
G=197	G=157
B=187	B=150

ツール:[混色無し]



レイヤー名:影

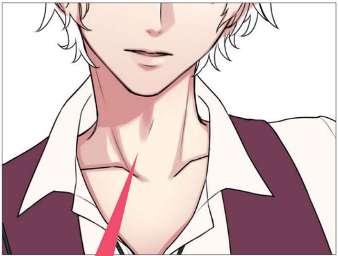


レイヤー名:影2

08 首の影を入れる

首の影を描き込みます。［混色無し］で喉仏や首筋にはっきりした影を置き、男性らしさを表現します。

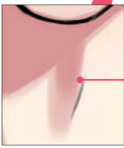




レイヤー名：影

影
R=226
G=157
B=150

ツール：［混色無し］



薄い影より少し内側に濃い影を置きます。首は男性らしさを意識して肉感的に描きます。

レイヤー名：影２

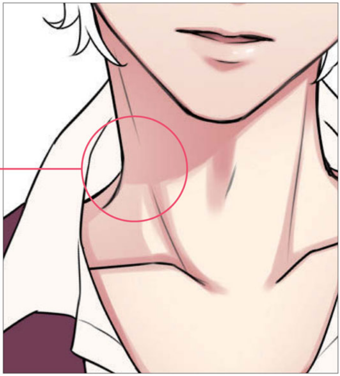
09 反射光を入れる

新規レイヤーを作成し、明るい肌色を描画色にして［エアブラシ］ツール→［柔らか］で反射光を加えます。

反射光
R=254
G=244
B=233

ツール：［柔らか］

反射光は、周囲の壁や床などから反射される光をイメージして入れます。



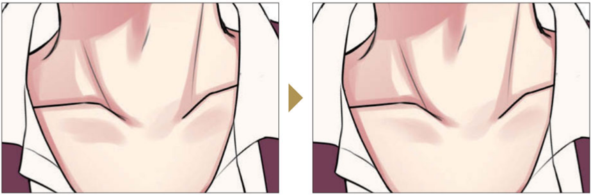
レイヤー名：反射

10 鎖骨を描く

新規レイヤーを作成し、[筆] ツール→ [水彩] → [透明水彩] で鎖骨の影を描き込み、濃すぎる部分は [消しゴム] ツール→ [軟らかめ] で消します。

影
R=227
G=160
B=152

ツール：[透明水彩]
[軟らかめ]



レイヤー名：調整

11 影に青を混ぜる

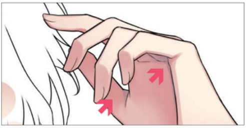
青系の色を作り影を描き足し、より影の色を深くします。新規レイヤーを作成し、[透明水彩] で塗り [消しゴム] ツール→ [軟らかめ] で消しながら調整します。青い影の濃度は、レイヤーの不透明度で調整します。



影に混ぜる青
R=110
G=108
B=148

ツール：[透明水彩] ／ [軟らかめ]

レイヤー名：青み／不透明度 34%





12 肌の仕上げをする

合成モード [乗算] のレイヤーを作成し、[柔らか] でグラデーションを加えて肌の塗りを仕上げます。

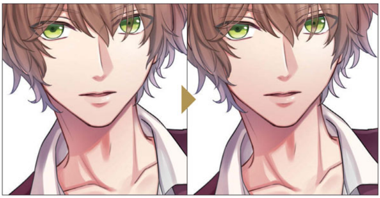
レイヤー名：追加／
[乗算] ／不透明度 53%
※顔

グラデーション
R=227
G=160
B=152

ツール：[柔らか]

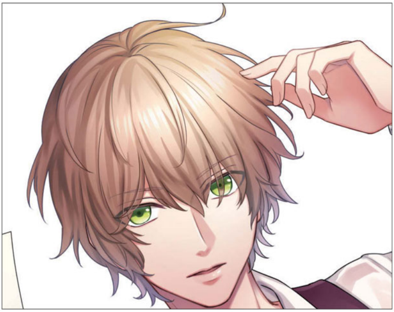


レイヤー名：追加／ [乗算]
※体



髪を塗る

髪は毛束を意識しながら影や照り返しを入れていきます。ブラシで描画した後に、合成モードを設定したレイヤーにグラデーションを加えて仕上げます。



髪 レイヤー構成



01 下塗りにグラデーションを加える

髪のベースの色は栗色にしました。これを下塗りとします。
髪の下塗りの上に新規レイヤーを作成し［下のレイヤーでクリッピング］します。以降、作成するレイヤーはすべて［下のレイヤーでクリッピング］します。頭の丸みを意識しながら［エアブラシ］ツール→［柔らかか］でグラデーションを加えます。

下塗りの色
R=221
G=194
B=180

グラデーション
R=147
G=127
B=119

ツール：［他レイヤーを参照］／［柔らか］



レイヤー名：髪



レイヤー名：ぼかし

02 くっきりとした影を入れる

新規レイヤーを作成し、影とグラデーションを入れていきます。

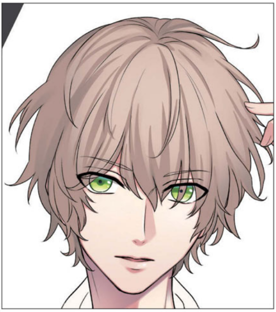
❶［ペン］ツール→［Gペン］でアニメ塗り風にくっきりとした影を塗ります。

❷［筆］ツール→［水彩］→［透明水彩］を使い、少し暗い色で影にぼけた描画を加えて、部分的にグラデーションを作ります。

❶影
R=187
G=156
B=142

❷グラデーション
R=108
G=98
B=96

ツール：［Gペン］／［透明水彩］



❶レイヤー名：影　❷レイヤー名：ぼかし

03 暗い影を加える

新規レイヤーを作成して［透明水彩］で暗い影を加えます。塗りが重層的になり、立体感が出ます。影の形は［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で整えています。

暗い影
R=106
G=93
B=89

ツール：［透明水彩］
［軟らかめ］



レイヤー名：影２



レイヤー名：影３



レイヤー名：調整

04 光を加える

❶合成モードを［覆い焼き（発光）］にしたレイヤーに、［エアブラシ］ツール→［柔らか］で照り返しの部分を塗ります。明るさは不透明度を下げて調整します。

❷［加算（発光）］モードのレイヤーを作成し、［筆］ツール→［水彩］→［濃い水彩］でハイライトを描画します。ハイライトの端のほうは［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で消して下の塗りとなじませています。

❶❷光・ハイライト
R=227
G=203
B=189

ツール：［柔らか］／［濃い水彩］/［軟らかめ］



レイヤー名：ハイライト／［覆い焼き（発光）］／不透明度 73%



レイヤー名：ハイライト２／［加算（発光）］／不透明度 27%

05 反射光を入れる

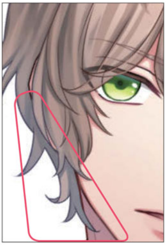
❶自作のブラシ［かすれぼけ］で反射光を追加します。描画色は寒色系の色を使いました。画像では少しわかりにくいですが［かすれぼけ］は「もや」のようなストロークで描けるため、ぼんやりとした反射光などに使っています。

❷［加算（発光）］モードのレイヤーに［柔らか］で描画を加え、❶の反射光をさらに明るくします。

❶❷反射光
R=7
G=90
B=133

ツール：［かすれぼけ］／［柔らか］

❶



レイヤー名：青み／［スクリーン］／不透明度 70%

❷



レイヤー名：光追加／［加算（発光）］／不透明度 44%

06 色の調整をする

❶［乗算］モードのレイヤーに、［柔らか］で暖色系の色を加えます。

❷髪の端のほうを中心に［乗算］モードのレイヤーで寒色系の色を［柔らか］で入れて、やや暗くし全体のコントラストを上げます。



❶



レイヤー名：レイヤー 10／［乗算］／不透明度 28%

❷



レイヤー名：追加／［乗算］／不透明度 55%

❶暖色
R=255
G=194
B=159

❷寒色 1
R=161
G=159
B=204

❷寒色 2
R=200
G=227
B=249

ツール：［柔らか］

07 明暗の調整をする

瞳にかかった前髪の一部を透かす描画をします。新規レイヤーを作成。瞳の色を［スポイト］（Alt）で取得して［混色無し］で塗りが透けたように見せます。色の濃度は不透明度を下げて調整します。

瞳の色 1
R=55
G=87
B=36

瞳の色 2
R=250
G=253
B=223

ツール：［混色無し］



レイヤー名：レイヤー 14／不透明度 75%

服を塗る

服は、布の厚さを考えて質感の違いを出せるとよいです。今回の描画で特徴的なのは、薄い生地のシャツが濡れた表現です。



服 レイヤー構成



01 パンツを塗る

❶［塗りつぶし］ツール→［他レイヤーを参照］でベタ塗りし、下塗りとします。

❷［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成し、［エアブラシ］ツール→［柔らか］で、下側に暗いぼかしを入れます。

❸［混色無し］でシワを描き込みます。

❹［混色無し］で影を追加、不透明度を調整して完成です。顔を目立たせたいので顔から遠い場所はあまり描き込まないようにしておきます。



レイヤー名：パンツ



レイヤー名：調整／［オーバーレイ］



レイヤー名：影／不透明度 53%



レイヤー名：影２／不透明度 48%



❶❷下塗り
R=49
G=49
B=49

❸シワ
R=34
G=35
B=35

❹影
R=19
G=19
B=22

ツール：［他レイヤーを参照］／［柔らか］／［混色無し］

02 ベストに影を入れる

❶［他レイヤーを参照］で下塗りします。

❷［エアブラシ］ツール→［柔らか］でざっくりと影を落とします。

❸［混色無し］で影を入れた後、影の端を［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で消してなじませます。

❹肩や腰まわりに丸みをつける影を足します。

❺［乗算］モードのレイヤーに寒色系の色を塗ります。やや青みがかった濃い影ができます。濃度は不透明度を下げて調整します。

❻濃い影を❸と同様に塗り、［軟らかめ］で消して調整します。

❶下塗り
R=118
G=57
B=83

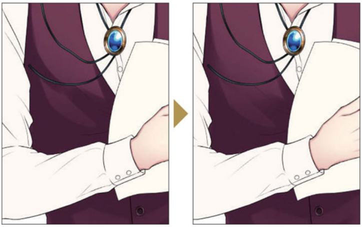
❷❸❹影
R=79
G=31
B=54

❺青い影
R=78
G=83
B=138

❻濃い影
R=72
G=32
B=56


❶
レイヤー名：ベスト

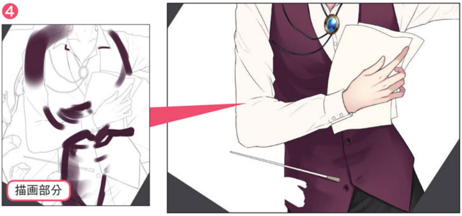

❷
レイヤー名：ぼかし


❸

ツール：❶［他レイヤーを参照］／❷［柔らか］／❸❹❺❻［混色無し］／❸❻［軟らかめ］

レイヤー名：影





レイヤー名：調整


❺
レイヤー名：影2／［乗算］／不透明度39％


❻
レイヤー名：影3

03 ベストの仕上げをする

少し色を明るくし、反射光を入れてベストは出来上がりです。

❶合成モードを［ソフトライト］にしたレイヤーに［エアブラシ］ツール→［柔らか］で赤みを足しました。

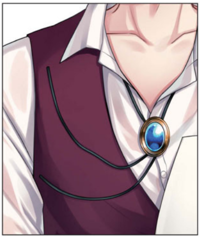
❷合成モード［スクリーン］のレイヤーを作成し、立体感を意識しながら［混色無し］で反射光とハイライトを塗って完成です。

❶赤み R=122 G=68 B=90
❷反射光 R=73 G=95 B=133
❷ハイライト R=146 G=77 B=106



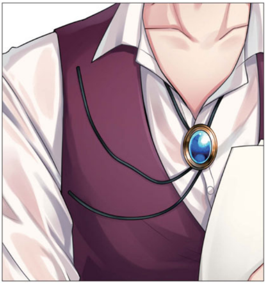
ツール：［柔らか］／［混色無し］

❶



レイヤー名：赤み追加／［ソフトライト］

❷



レイヤー名：明／［スクリーン］

04 ボタンを塗る

ボタンが立体的になるように、［混色無し］で影と照り返しを入れていきます。質感はハイライトで表現します。

❶［他レイヤーを参照］で下塗りします。

❷ボタンに影を入れます。［混色無し］で影を入れ、［透明ピクセルをロック］をオンにします。すると影の部分だけに色を入れられるようになります。

❸次に❷で塗った影を［混色無し］で部分的に明るくします。

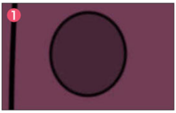
❹新規レイヤーを作成し、❸と同じ描画色で薄い影を塗ります。濃度は不透明度を 58% にして調整しました。

❺［混色無し］で鈍いハイライトを入れます。

❻反射光として青みを入れて行きます。髪や肌同様、暖色系の色には寒色系の反射光を入れるとよい感じになります。

❶下塗り R=107 G=94 B=90
❷影 1 R=26 G=8 B=15
❸❹影 2 R=46 G=28 B=36
❺ハイライト R=133 G=73 B=100
❻反射光 R=100 G=193 B=219

ツール：［他レイヤーを参照］［混色無し］



レイヤー名：ボタン



レイヤー名：影



レイヤー名：影



レイヤー名：薄／不透明度 58%



レイヤー名：明／［比較（明）］



レイヤー名：青み／［覆い焼き（発光）］



05 シャツを塗る

シャツは水に濡れた設定なので、レイヤーの不透明度などを使って肌が透けた部分を作ります。

❶［他レイヤーを参照］で下塗りします。

❷透けた肌を［筆］ツール→［水彩］→［不透明水彩］で描きます。胴体の上にある右手の肘から手首まではあまり濡れないはずなので、透けた部分は少なめです。塗り終わったらレイヤーの不透明度を下げて濃度を調整します。

❸［乗算］モードのレイヤーに影を入れます。ツールは、［混色無し］に［入り抜き］の設定を追加したものを使用しています。

❹彩度の低い水色を加え、［混色無し］でさらに描き込みます。

❺縮小表示で全体を見ながら［混色無し］で濃い影を追加します。

❻全体を見ながら加筆調整。下塗りの色を［スポイト］（Alt）で取り、［混色無し］で描画して明るい部分を増やしています。

❶❻ベース
R=255
G=252
B=249

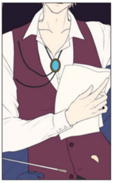
❷透けた肌
R=246
G=218
B=208

❸影
R=217
G=205
B=211

❹水色
R=226
G=231
B=234

❺影２
R=166
G=154
B=169

ツール：［他レイヤーを参照］／［不透明水彩］
［混色無し］

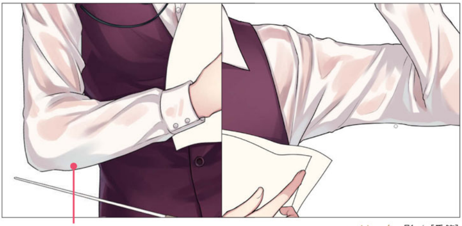
❶

レイヤー名：シャツ

❷

レイヤー名：透けた肌／不透明度 88%

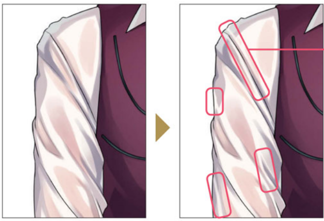
❸


レイヤー名：影／［乗算］

❹

彩度の低い水色を入れました。
レイヤー名：影／［乗算］

❺

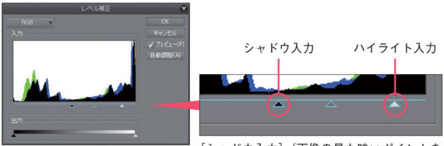
濃い影を入れました。
レイヤー名：影２

❻

明るい色を塗ります。
レイヤー名：明

仕上げテクニック

01 色調補正をする

キャラクターのレイヤーだけを表示し、[レイヤー] メニュー→ [表示レイヤーのコピーを結合] を選択してキャラクターのレイヤーを複製し結合したものを作成します。次に、複製したレイヤーを [編集] メニュー→ [色調補正] → [レベル補正] で色を暗くし、不透明度 17%、合成モードを [オーバーレイ] にして重ねます。キャラクターの色味が濃くなりました。





[シャドウ入力]（画像の最も暗いポイントを設定）を右に動かし、色を暗くします。[ハイライト入力]（画像の最も明るいポイントを設定）も少し左に動かし、明るい部分を増やしています。



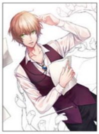
02 色味を加える

❶キャラクターの彩色レイヤーに [下のレイヤーでクリッピング] して [オーバーレイ] モードのレイヤーで赤みを加えます。

❷上のほうに[オーバーレイ]モードのレイヤーで暖色系の色を加えます。

❸下側に青みがかった色を [覆い焼きカラー] モードのレイヤーで足しました。❷と❸はクリッピングしないので背景の色も変わります。不透明度を下げて、濃度を調整して完成です。





レイヤー名：レイヤー 3／[オーバーレイ]

❶赤 R=159 G=126 B=116

❷暖色系 1 R=255 G=212 B=212

❷暖色系 2 R=233 G=185 B=117

❸青 R=134 G=141 B=204

ツール：❶❷❸ [柔らか]



レイヤー名：レイヤー 15／[オーバーレイ]

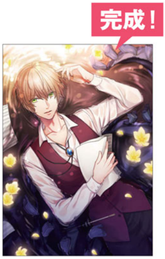


レイヤー名：色味調整／[オーバーレイ]／不透明度 49%



レイヤー名：レイヤー 16／[覆い焼きカラー]／不透明度 13%







03 ブラシ塗り 透明感と色収差

作例は、透明感と光の表現が印象的な女の子のイラストです。塗りは、色を置いてのばす、[エアブラシ] ツールでグラデーションを描画するといった方法で進めます。合成モードの設定や仕上げの加工など、デジタル作画の利点を十分に利用したテクニックにも注目です。

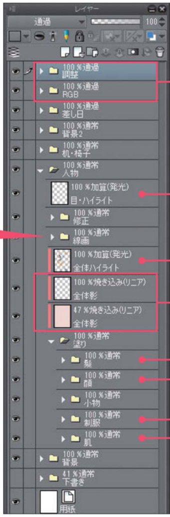
線画・レイヤー構成

レイヤーは仕上げ、線画、塗りの順に作成し、塗りはパーツごとに細かく分けて作業します。
ただし、最後の仕上げではすべてのレイヤーを統合し、色調補正と加工をしています。
線画も修正しやすいようにパーツごとに分けて描いています。

線画



全体 レイヤー構成



▸ Profile



美和野らぐ

イラストレーター兼アニメーター。『追伸 ソラゴトに微笑んだ君へ』(ファンタジア文庫)、『蒼穹の騎兵グリムロックス〜昨日の敵は今日も敵〜』(電撃文庫)、『星空の下、君の声だけを抱きしめる』(講談社ラノベ文庫)『隠れたがり希少種族は【調薬】スキルで絆を結ぶ』(ダッシュエックス文庫)などの挿絵を担当。

Pixiv	https://www.pixiv.net/member.php?id=7324626
Twitter	@rag_ragko
作業環境	**OS**：Windows 10 **タブレット**：Wacom Cintiq Pro 16

設定

ブラシ・キャンバス設定

メインで使うツールは初期ツールの❶［丸ペン］と❷［油彩］です。［油彩］は設定を変えて色を混ぜのばすツールとして使っています。色混ぜ用のツールを試行錯誤した結果、最もしっくりきたのが［油彩］でした。自然に色をのばすことができるので気に入っています。

❶丸ペン



塗りは主に［ペン］ツール→［丸ペン］で行います。色を置くように塗り、他のブラシでなじませます。

❷油彩

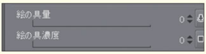


［筆］ツール→［油彩］グループにある［油彩］は、本来なら油絵のようなタッチで下の色と混ぜながら塗ることができるツールですが、色混ぜ用のツールとして使っています。

POINT!

油彩の設定

［油彩］は、［絵の具量］と［絵の具濃度］を［0］に設定しているため、単体での描画はできません。また、［硬さ］を下げて描画のタッチを柔らかくしています。



❸強め



［エアブラシ］ツール→［強め］はグラデーション状に描画するときに使います。ブラシサイズが大きいほど、なめらかなグラデーションになります。

❹硬め



［消しゴム］ツール→［硬め］は、描画部分の形を整えるときなどに使います。

❺飛沫



［エアブラシ］ツール→［飛沫］は、しぶきのような描画ができるツールです。仕上げの際の光の粒のようなエフェクトを加えるときに使いました。

▶ キャンバスサイズ：幅 210mm ×高さ 297mm
▶ 解像度：350dpi

肌を塗る

キャラクターの美しさを際立たせるため、透明感のある肌になるよう注意しながら塗っていきます。



肌 レイヤー構成



01 下塗りをする

パーツごとにレイヤーを作り、[塗りつぶし] ツール→ [他レイヤーを参照] で下塗りします。下塗りは少し濃いめの色を配色し、パーツの境界がわかりやすいようにします。
次の過程からは、下塗りのレイヤーの上に [下のレイヤーでクリッピング] したレイヤーを作成し、塗りを重ねていきます。

肌の下塗り
R=255
G=239
B=237

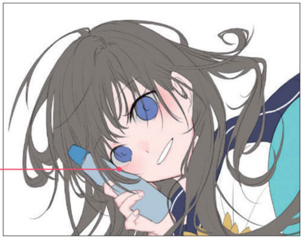
ツール：[他レイヤーを参照]



レイヤー名：肌

02 肌の赤みを加える

合成モードを［焼き込み（リニア）］にしたレイヤーを作成して下塗りのレイヤーでクリッピングします。［焼き込み（リニア）］は、影などの色を重ねるときによく使用している合成モードです。頬、鼻、膝や輪郭などに［エアブラシ］ツール→［強め］でぼかした描画を入れて、可愛らしさと奥行きを演出します。



頬の赤みを描きます。

肌の赤み
R=255
G=210
B=211

ツール：［強め］



輪郭にも描画して
立体感を出します。

レイヤー名：頬／［焼き込み（リニア）］

03 影を塗る

❶合成モードを［焼き込み（リニア）］にしたレイヤーを作成して、影が落ちる場所に［ペン］ツール→［丸ペン］でざっくりと濃いめに影色を塗ります。

❷工程❶と同じレイヤーで、水色を影の内側の部分に置き、［筆］ツール→［油彩］→［油彩］でのばします。透き通るような肌の繊細なグラデーションを意識します。

❶

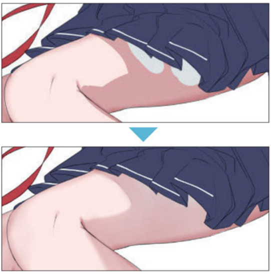


❶影
R=255
G=210
B=211

❷水色
R=227
G=250
B=255

ツール：［丸ペン］／［油彩］

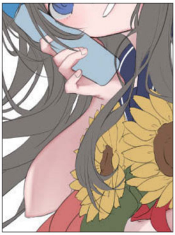
❷



レイヤー名：影／［焼き込み（リニア）］



［丸ペン］で色を置く。



［油彩］でのばす。

04 色のトーンを調整する

全体を暖かい色味にするため、薄いピンクをベタ塗りしたレイヤーを合成モード［焼き込み（リニア）］で重ねます。不透明度を下げてトーンダウンさせます。



ベタ塗り
R=244
G=223
B=218





レイヤー名：全体影／［焼き込み（リニア）］／不透明度 47%

05 逆光を意識したハイライトと影を追加する

ハイライトを入れたら全体を見直し、必要があれば加筆します。

❶合成モード［加算（発光）］のレイヤーを作成し、明るい光を重ねます。逆光をイメージして［丸ペン］で光を置き、［油彩］でのばして整えます。

❷合成モード［焼き込み（リニア）］のレイヤーを作成し、首の部分にやや青みがかった影を塗ります。

❶





レイヤー名：全体ハイライト／［加算（発光）］

❷



レイヤー名：全体影／［焼き込み（リニア）］

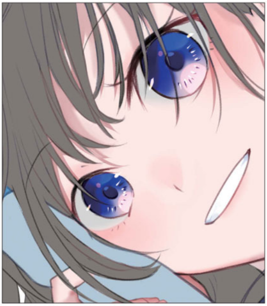
❶光
R=226
G=168
B=98

❷影
R=198
G=198
B=220

ツール：❶❷［丸ペン］／❶［油彩］

瞳を塗る

瞳は瞳孔や虹彩を描き、反射光で変化をつけてから小さなハイライトを入れて仕上げます。



瞳 **レイヤー構成**





瞳の塗りは「顔」レイヤーフォルダーの中で行っています。顔の他のパーツも同じレイヤーで塗っています。

01 肌の色のグラデーションを入れる

❶［塗りつぶし］ツール→［他レイヤーを参照］でベタ塗りして下塗りとします。

❷下塗りの上に新規レイヤーを作成。肌の頬に置いた色を［スポイト］（Alt）で取り、［エアブラシ］ツール→［強め］で、瞳にグラデーションを入れます。

❶下塗り
R=119
G=137
B=213

❷グラデーション
R=248
G=210
B=213

ツール：［他レイヤーを参照］
［強め］

❶



レイヤー名：顔パーツ

❷



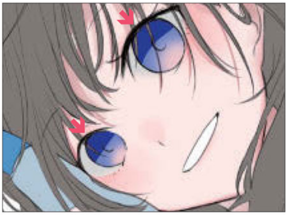
レイヤー名：グラデーション

02 濃い色を置く

瞳の上半分を濃くします。新規レイヤーを作成し、［ペン］ツール→［丸ペン］でざっくり色を置きます。描画色は薄いのですが、合成モードを［焼き込み（リニア）］にして色を乗せるので、濃くて彩度の高い描画になります。

濃い色用
R=139
G=149
B=210

ツール：［丸ペン］



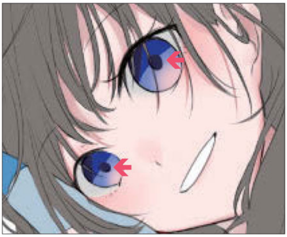
レイヤー名：影／［焼き込み（リニア）］

03 瞳孔を入れる

さらに濃い色を瞳の中心に置きます。これが瞳孔になります。レイヤーは上半分に濃い色を置いた02のレイヤーと同じです。

瞳孔
R=62
G=73
B=136

ツール：［丸ペン］

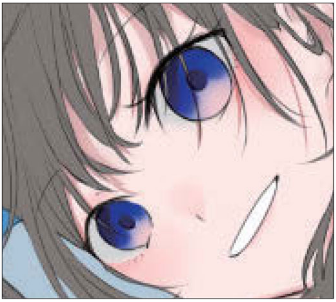


レイヤー名：影／［焼き込み（リニア）］

04 色をなじませる

02～03で置いた色を［筆］ツール→［油彩］→［油彩］でなじませます。

ツール：［油彩］



レイヤー名：影／［焼き込み（リニア）］

05 虹彩を描き込む

瞳の細部を［丸ペン］で描き込みます。瞳の虹彩にあたる部分です。

虹彩
R=62
G=73
B=136

ツール：［丸ペン］



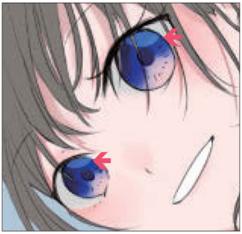
レイヤー名：影／［焼き込み（リニア）］

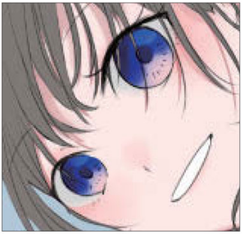
06 光を入れる

合成モード［加算（発光）］のレイヤーを作成します。暗めの青を描画色にして、瞳の上部に淡い光を塗ります。これまでと同じく、［丸ペン］で色を置き［油彩］でなじませる手順でぼかします。

光
R=58
G=88
B=112

ツール：［丸ペン］／［油彩］





レイヤー名：光彩／［加算（発光）］

07 さらに下部に光を入れる

目の下部に光を入れます。［丸ペン］のブラシサイズを大きめにして、ポンと筆を置くように描画し、描画部分を円形にします。

光
R=61
G=27
B=30

ツール：［丸ペン］



レイヤー名：光彩／［加算（発光）］

08 濃い色を置く

さらに［丸ペン］で瞳孔辺りに反射光を入れます。
小さな光ですが瞳の中心は目立つので、ディテールアップに効果的です。

反射光
R=84
G=94
B=173

ツール：［丸ペン］



レイヤー名：光彩／［加算（発光）］

09 ハイライトを入れる

瞳の仕上げに［丸ペン］でハイライトを入れます。

❶線画レイヤーの上に［加算（発光）］モードのレイヤーを作成し、［丸ペン］でハイライトを描きます。

❷目の上部に、ハイライトを入れる感覚で赤い点を入れます。彩度の高い赤を入れることで、華やかな印象を加えることができます。

❸さらに、他の部分の塗りを見ながら「全体ハイライト」レイヤーに光を加えて瞳は完成です。

❶ハイライト
R=255
G=255
B=255

❷赤
R=175
G=52
B=61

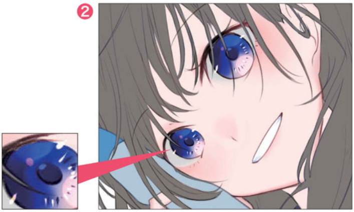
ツール：［丸ペン］

❶



レイヤー名：目・ハイライト／［加算（発光）］

❷



レイヤー名：目・ハイライト／［加算（発光）］

❸



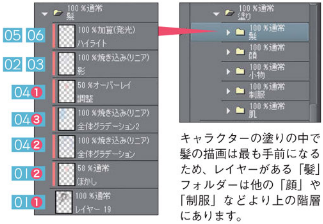
レイヤー名：全体ハイライト／［加算（発光）］

髪を塗る

作例の髪は、複雑に光が当たっている様子と透明感を、グラデーションと照り返しで表現しています。



髪 レイヤー構成



キャラクターの塗りの中で髪の描画は最も手前になるため、レイヤーがある「髪」フォルダーは他の「顔」や「制服」などより上の階層にあります。

01 肌を透かしたグラデーションを入れる

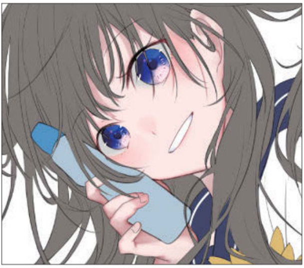
❶［塗りつぶし］ツール→［他レイヤーを参照］や［ペン］ツール→［丸ペン］で下塗りします。

❷肌の頬の色を［スポイト］（Alt）で取り、肌に近い部分に［エアブラシ］ツール→［強め］で描画します。肌の色を透かしたような表現になります。描画後、レイヤーの不透明度を下げて明るさを調整しています。

❶ベース色
R=129
G=121
B=115

❷肌の色
R=255
G=217
B=215

ツール：［他レイヤーを参照］／［丸ペン］／［強め］

❶

レイヤー名：レイヤー 19

❷

レイヤー名：ぼかし／不透明度 58%

02 影の色を置く

合成モード［焼き込み（リニア）］のレイヤーを作成し、影が落ちる場所に［丸ペン］でざっくりと色を置きます。

影
R=237
G=228
B=237

ツール：［丸ペン］



レイヤー名：影／［焼き込み（リニア）］

03 髪を描き込む

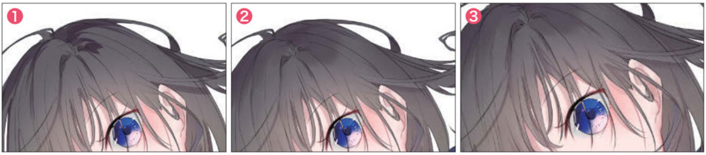
❶さらに影を加え、髪を描き込みます。［丸ペン］で2段階目の影の色を置きます。

❷［油彩］で整えます。

❸［丸ペン］と［油彩］で立体感が出るように描き込みます。

❶❸影2
R=221
G=212
B=221

ツール：［丸ペン］／［油彩］



レイヤー名：影／［焼き込み（リニア）］

04 グラデーションを加える

［エアブラシ］ツール→［強め］でグラデーションを加えます。

❶［オーバーレイ］モードのレイヤーにグラデーションを描画し、顔の周りをさらに明るくします。

❷［焼き込み（リニア）］モードのレイヤーを作成してグラデーションを描画し、やや暗い部分を作ります。

❸さらに［焼き込み（リニア）］モードのレイヤーを作成し、奥まっている左側が暗くなるようにグラデーションを描画します。

❶


レイヤー名：調整／［オーバーレイ］／不透明度 50%

❷


レイヤー名：全体グラデーション／［焼き込み（リニア）］

❸


レイヤー名：全体グラデーション2／［焼き込み（リニア）］

❶グラデーション1
R=251
G=223
B=221

❷グラデーション2
R=215
G=218
B=236

❸グラデーション3
R=196
G=222
B=255

ツール名：［強め］

05 ハイライトを入れる1

合成モード［加算（発光）］レイヤーを作成して照り返しを描きます。描画色は青が出るような暗めの色を使います。ざっくり塗ったあとは［油彩］でのばして、不透明度を下げた［消しゴム］ツール→［硬め］で形を整えます。

ハイライト1
R=71
G=76
B=105

ツール：［丸ペン］／［油彩］／［硬め］





レイヤー名：ハイライト／［加算（発光）］

06 ハイライトを入れる2

同じように色を置く→のばす→形を整える方法で、茶系の色でつむじの近くに照り返しを塗ります。

ハイライト2
R=105
G=91
B=71

ツール：［丸ペン］／［油彩］／［硬め］







レイヤー名：ハイライト／［加算（発光）］

07 逆光を入れる

「全体ハイライト」レイヤーに逆光による強い光を入れます。手順は STEP1 肌を塗るの05（P.49）と同じです。

ツール：［丸ペン］／［油彩］／［硬め］

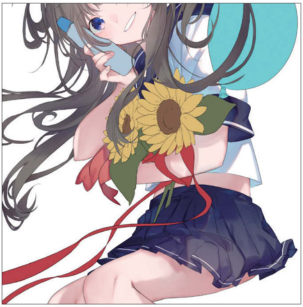




レイヤー名：全体ハイライト／［加算（発光）］

服を塗る

制服の白と紺、それぞれの色に合わせた影などを塗りつつ、同時に共通する色を混ぜながら描きます。



服 レイヤー構成



靴下、リボン、制服の紺の部分と白の部分で
下塗りのレイヤーを分けて塗っています。

01 下塗りと白い制服の影を塗る

❶制服の白い部分と紺の部分、リボン、靴下でレイヤーを分け、[塗りつぶし] ツール→ [他レイヤーを参照] で下塗りします。

❷白いラインは、紺の部分の下塗りレイヤーの上に [下のレイヤーでクリッピング] したレイヤー「柄」を作成して [ペン] ツール→ [丸ペン] で描画します。

❸制服の白い部分の下塗りレイヤーの上に新規レイヤー「影」を作成し、合成モードを [焼き込み (リニア)] に設定。[丸ペン] でざっくりと影を置きます。

❶制服・白
R=255
G=255
B=255

❶制服・紺
R=57
G=66
B=105

❶靴下
R=74
G=77
B=89

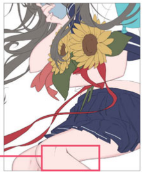
❶制服・リボン
R=225
G=137
B=131

❷白いライン
R=255
G=255
B=255

❸影
R=174
G=192
B=222

ツール：[他レイヤーを参照]
[丸ペン]

❶



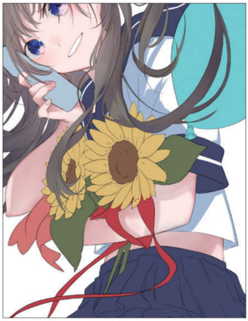
レイヤー名：靴下
レイヤー名：制服 _ リボン
レイヤー名：制服 _ 紺
レイヤー名：制服 _ 白

❷



レイヤー名：柄

❸



レイヤー名：影／ [焼き込み (リニア)]

02 影を描き込む1

影の端に暖色を入れて、服の白さが輝くようにします。影の中にはさらに濃い色を塗って立体感を出します。使用するレイヤーは01で作成した「影」レイヤーです。

❶光の当たる影との境目に［丸ペン］で明るいオレンジを置きます。

❷奥行を出すために［丸ペン］で濃い影をさらに描き込みます。

❸［筆］ツール→［油彩］→［油彩］で影をぼかします（このときぼかす方向で色ののび方が違うので注意します）。

❶オレンジ
R=255
G=216
B=208

❷濃い影
R=141
G=161
B=195

ツール：［丸ペン］／［油彩］

❶


❷


❸


レイヤー名：影／［焼き込み（リニア）］

03 影を描き込む2

さらに［丸ペン］で水色を影の内側に入れ、［油彩］でなじませます。このとき、水色側からのばした後で、青い濃い影側からものばして混ぜます。

水色
R=181
G=221
B=237

ツール：［丸ペン］／［油彩］





レイヤー名：影／［焼き込み（リニア）］

04 スカートを塗る

スカートにグラデーションと影を入れていきます。

❶制服の紺色部分の下塗りの上に、新規レイヤーを作成します。[スポイト](Alt)で肌の色を取得して、[エアブラシ] ツール→ [強め] でスカートの足に近い部分を塗り、肌が少し透けた感じを出します。レイヤーの不透明度で、色を調整します。

❷その上に新規レイヤーを作成し、合成モードを［焼き込み（リニア)］に設定します。影を［丸ペン］でざっくり塗ります。

❸奥行きを出すため、さらに暗い影を塗ります。

❹光と影の境目に明るいオレンジを置きます。

❺スカートの奥や影が一番濃くなる場所に水色を置きます。

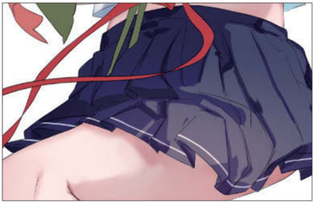
❻影の部分から影を置いていないほうへ色をのばしてシワの陰影を細かく作っていきます。基本は［油彩］ですが不透明度を下げた［消しゴム］ツール→［硬め］も使用しています。

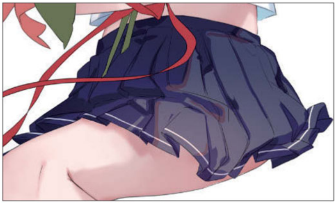
❶

レイヤー名：肌透け／不透明度 58%

❷

レイヤー名：影／［焼き込み（リニア)］

❸


❹


❺


❻

レイヤー名：影／［焼き込み（リニア)］

❶肌の色	❷影	❸暗い影	❹オレンジ	❺水色
R=240	R=208	R=180	R=255	R=233
G=182	G=212	G=184	G=231	G=244
B=180	B=233	B=210	B=226	B=255

ツール：❶［強め］／❷❸❹❺［丸ペン］／❻［油彩］／❻［硬め］

05 リボンの影を塗る

❶リボンの下塗りの上に新規レイヤーを作成し、肌の色を［スポイト］（Alt）で描画色にして［強め］で肌の色が少し混ざるように軽く塗ります。色の強さはレイヤーの不透明度で調整します。

❷合成モード［焼き込み（リニア）］の「影」レイヤーを新規作成し、03（P.58）と同じように、［丸ペン］で影を塗り、水色を混ぜ、［油彩］でなじませます。

❶肌色
R=225
G=234
B=234

❷影
R=202
G=178
B=205

❷水色
R=210
G=247
B=255

ツール：［強め］／［丸ペン］／［油彩］

❶



レイヤー名：肌透け／
不透明度 62%

❷



レイヤー名：影／［焼き込み（リニア）］

06 靴下の影を塗る

靴下の影を塗ります。

❶靴下の下塗りの上に新規レイヤーを作成し、頬の色を［スポイト］（Alt）で描画色にして、［強め］でグラデーション状に塗ります。色の強さはレイヤーの不透明度で調整します。

❷合成モード［焼き込み（リニア）］のレイヤーを作成。奥行きと肌が透けた感じを出すために、濃い色を使ってグラデーションの影を［強め］で描画します。

❸靴下の輪郭辺りにも［丸ペン］と［油彩］で影を置きます。

❶頬の色
R=255
G=215
B=213

❷❸影
R=186
G=187
B=210

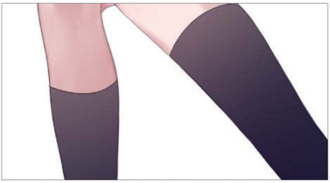
ツール：［強め］／［丸ペン］／［油彩］

❶

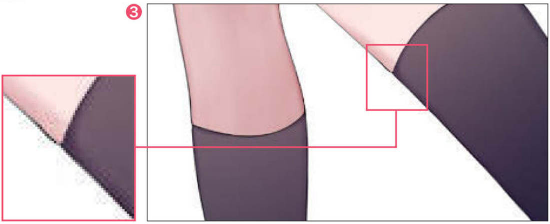


レイヤー名：肌透け／不透明度 77%

❷



❸



レイヤー名：影／［焼き込み（リニア）］

仕上げテクニック

仕上げに効果を加えます。最終的にはすべてのレイヤーを統合し、色調補正と「色収差」（詳しくは→ P.63）の加工を行います。



仕上げ レイヤー構成



仕上げの段階では［加算（発光）］レイヤーで光の効果を加えています。



最終的にすべてのレイヤーを統合してから色調補正と加工をします。

01 効果を加える

光の効果を加えます。

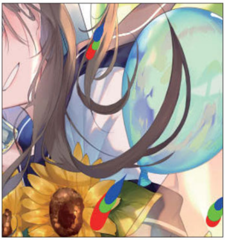
❶新規レイヤーを作成し、［丸ペン］で RGB の原色となるレッド、グリーン、ブルーを置きます。

❷合成モードを［加算（発光）］に変更し、［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］を実行します。

❸［消しゴム］ツール→［硬め］で形を整えます。

レッド	グリーン	ブルー
R=255 G=0 B=0	R=0 G=255 B=0	R=0 G=0 B=255

ツール：［丸ペン］／［硬め］

❶


❷


❸

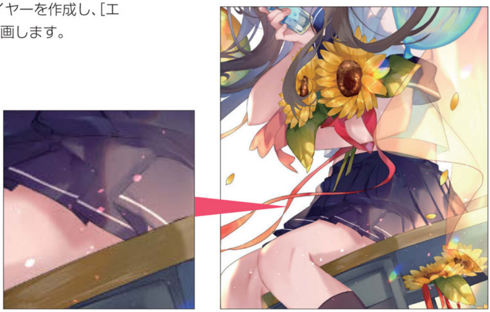

レイヤー名：RGB 光／［加算（発光）］

02 光のしぶきを入れる

合成モード［加算（発光）］のレイヤーを作成し、［エアブラシ］ツール→［飛沫］で描画します。

飛沫
R=206
G=78
B=84

ツール：［飛沫］



レイヤー名：ハイライト／［加算（発光）］

03 最終調整をする

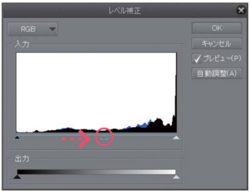
レイヤーを統合し、最後の調整をします。すべてのレイヤーを選択し、［レイヤー］メニュー→［表示レイヤーのコピーを結合］で結合したレイヤーを作成すれば、元のレイヤーを残しておけるので安心です。

❶［編集］メニュー→［色調補正］→［レベル補正］で少し暗めに調整します。

❷［編集］メニュー→［色調補正］→［明るさ・コントラスト］で少し暗くし、コントラストを上げます。

❸［編集］メニュー→［色調補正］→［色相・彩度・明度］で、彩度を上げます。（このとき彩度を上げると印刷用にCMYK変換するときに多少色味がよくなります）。

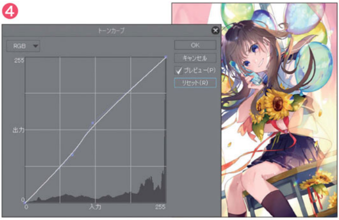
❹［編集］メニュー→［色調補正］→［トーンカーブ］で全体にメリハリをつけました。

❶


右に動かして暗くします。

❷


❸


❹


レイヤー名：ハイライト／［加算（発光）］

04 色収差を加える

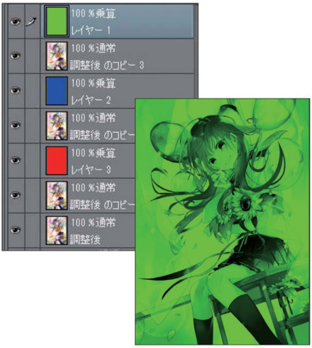
最終調整したイラストに、カラー印刷の色ずれ（版ずれ）を意図的に作ることで、イラストに変化を加える加工「色収差」を加えてみました。

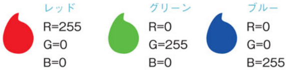
❶最終調整したレイヤーの複製を３枚作成し、それぞれに RGB の原色となるレッド、グリーン、ブルーで塗りつぶしたレイヤーを［乗算］モードで重ねます。

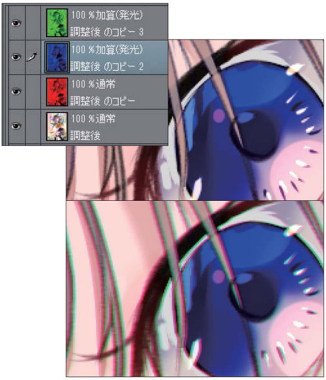
❷原色で塗りつぶしたレイヤーをそれぞれ選択し、［下のレイヤーと結合］（Ctrl+E）で下のレイヤーと結合します。上の２枚のレイヤーを［加算（発光）］モードにし、［レイヤー移動］ツールで少し画像をずらし色ずれを作ります。

❸３色のレイヤーを選択し、［選択中のレイヤーを結合］（Shift+Alt+E）で結合して、「色収差」レイヤーと名前を付けます。複製前の「調整後」レイヤーの下に配置します。

❹「調整後」レイヤーを選択し、色収差を出したいところだけ、不透明度を下げた［消しゴム］ツールで消していきます。消したところに色収差が表示されます。色収差を出したいところだけ、消します。

❶




❷


❸


レイヤー名：調整後

レイヤー名：色収差

❹






04 ブラシ＋厚塗り 筆のタッチを生かして描く

筆のタッチを生かしながら描かれたイラストには、独特の魅力があります。仕上げをよくするポイントは、立体感と描き込みの密度です。一見複雑に見えても、一気に描こうとせず、ひとつずつ段階を踏めば難しいことはありません。

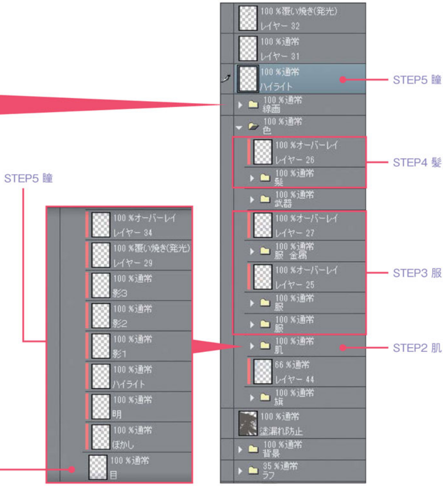
線画・レイヤー構成

各パーツごとにレイヤーフォルダーを分け、下塗りの上に影や照り返し、ハイライトを塗るレイヤーを作成しています（P.67）。

全体 レイヤー構成

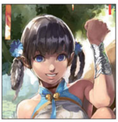


線画は塗りに使用したカスタムブラシ［塗りブラシ 1］で描いています（P.66）。



STEP1 では各フォルダーにあるパーツごとに下塗りをします。たとえば「目」レイヤーでは目のパーツの下塗りをしています。

▸ Profile



吉村拓也

スマホゲームの厚塗り系のイラストを主に描いています。

Twitter @takuyayoshimura

作業環境 **OS**：Windows 10
タブレット：Wacom Intuos 5 touch

設定

ブラシ・キャンバス設定

❶［塗りブラシ 1］と❷［塗りブラシ 2］は、［筆］ツールにある［不透明水彩］の設定を変更したカスタムブラシです。ブラシサイズや手ブレ補正などを変えながら、彩色のほとんどを［塗りブラシ 1］で塗っています。線画もこれで描いています。基本は［塗りブラシ 1］で描いて、❸［塗り＆なじませ］でぼかしながらなじませる、という手順で作業しています。

❶塗りブラシ 1



不透明水彩の設定を変更したブラシです。ブラシサイズや手ブレ補正などを変えながら、ほとんどすべての塗りで使用しています。



弱めの筆圧で描くと下地の色と混ざりやすくなります。



強い筆圧だと描画色がはっきりと出ます。

❷塗りブラシ 2



❶のブラシの不透明度を下げたものです。塗りで仕上げていくときに使用します。



❸塗り＆なじませ



［筆］ツール→［水彩］にある初期ツールです。❶で描いたものをぼかすとき、［乗算］、［覆い焼き］などの合成モードを使って色味を調整するときに使います。

カスタムブラシデータはダウンロード可能です。**（P.7 参照）**

▶ キャンバスサイズ：幅 210mm ×高さ 297mm
▶ 解像度：350dpi

下塗り

全体の塗りのイメージをつかむため、下塗りの段階で大まかな影を入れます。

01 作業レイヤーを作成する

作業工程をスムーズにするため、あらかじめ作業用のレイヤーをパーツごとに作ります。

❶パーツごとにレイヤーを作成し［塗りつぶし］ツール→［他レイヤーを参照］を使ってベタ塗りします。

❷各パーツのレイヤーに「ぼかし」「影１」「影２」「明」「ハイライト」と名付けたクリッピングレイヤーを作成します。それぞれのレイヤー名は作業の内容を示しています。

Ⓐ髪：下地 R=92 G=92 B=116
Ⓑ肌：下地 R=255 G=244 B=226
Ⓒ目：下地 R=160 G=61 B=82
Ⓓ黒：下地 R=72 G=63 B=64
Ⓔ金属：下地 R=147 G=130 B=102
Ⓕ青：下地 R=135 G=138 B=155
Ⓖスカート:下地 R=65 G=89 B=113
Ⓗ裏地：下地 R=110 G=127 B=145
Ⓘ赤宝石：下地 R=148 G=79 B=98

ツール：［他レイヤーを参照］

❶



❷



パーツごとに❶〜❺のレイヤーを用意します。

❶ハイライト
ハイライトを入れるレイヤー。

❷明
照り返しを塗るレイヤー。

❸影2
２段階目の影を塗るレイヤー。

❹影1
１段階目の影を塗るレイヤー。

❺ぼかし
グラデーション状に塗るレイヤー。

❻下塗りのレイヤー
各パーツごとに作成された塗りのベースになるレイヤー。

02 全体に影を塗る

イラスト全体のイメージをつかむために、全パーツの「ぼかし」レイヤーに［筆］ツール→［水彩］→［塗り&なじませ］で影を塗ります。光源を意識してうっすら立体感が出るようにします。
今回の絵の場合、向かって右上が光源です。



Ⓐ髪：影
R=46
G=46
B=61

Ⓑ肌：影
R=239
G=204
B=186

ツール：［塗り&なじませ］

Ⓒ目：影
R=125
G=55
B=70

Ⓓ黒い部分の影
R=48
G=37
B=42

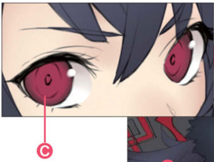
Ⓔ金属：影
R=104
G=84
B=75

Ⓕ青い部分の影
R=93
G=84
B=106

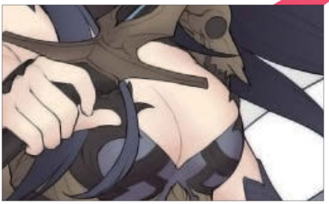
Ⓖスカート：影
R=52
G=67
B=93

Ⓗ裏地：影
R=59
G=65
B=81

Ⓘ赤宝石：影
R=101
G=52
B=75







レイヤー名：ぼかし

POINT!

下塗りの影を塗るコツ

［塗り & なじませ］で影を塗るとき、２段階の暗さを意識して塗ります。まず、フチと影が落ちる箇所に下地より暗い色を塗り、次に影を塗った部分の“際”をより暗く塗ります。こうすると、簡易的な影でもそれなりに立体感が出ます。



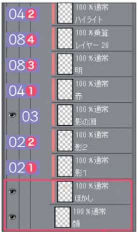
肌を塗る

肌は色の調整が繊細なので何度も塗り直してベストな配色になるよう気を使います。好きなイラストの肌と影について、色相・明度・彩度がそれぞれパーツごとにどう変わるかを調べてみると色作りの勉強になります。



肌 レイヤー構成

顔の肌



体の肌



STEP1 下塗り

肌の塗りは、顔と体で分けてレイヤーを作成しています。

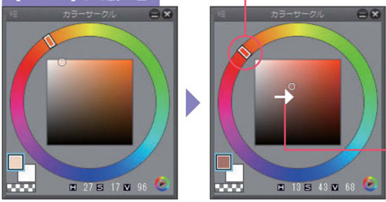
01 影の描画色を作る

肌の影を塗るために描画色を設定します。肌の色を［スポイト］（Alt）して、色相をほんの少し赤よりに、明度をほんの少し下げます。彩度は少し上げます。



影 1
R=173
G=115
B=99

［スポイト］した肌の色



色相を動かす
影を塗るときは青側に調整します。

彩度を上げる
影の色は、彩度を下げることが多いのですが、肌の場合は色がくすむのを避けるために彩度を上げたほうがよいです。

02 顔の影を塗る

「顔」レイヤーの上に作成した各レイヤーに、顔の影を塗っていきます。影は、その影を落としている物から離れるほどぼけます。また、表面が柔らかい部分もぼけるという点に注意して塗るとよいでしょう。

❶［塗りブラシ1］で影を塗り、額や頬にかかる部分を［筆］ツール→［水彩］→［塗り&なじませ］でなじませます。

❷2段階目の影は、少し明度を落とします。彩度は少し上げます。「影2」レイヤーを選択し、「影1」に塗った影のさらにフチのほうや、耳の中、髪の根元辺りを塗ります。

❶影1
R=173
G=115
B=98

❷影2
R=140
G=112
B=108

ツール：❶❷［塗りブラシ1］
❶❷［塗り&なじませ］



下に動かして明度を下げます。

❶



レイヤー名：影1

❷



レイヤー名：影2

03 影のフチを塗る

02の「影2」レイヤーの上に新規レイヤー「影の淵」を作成します。［塗りブラシ1］で髪の影のフチを、彩度を若干高めにしてなぞるように塗ります。影をこのように塗ると、シャープな印象になります。

影のフチ
R=184
G=123
B=102

ツール：［塗りブラシ1］



レイヤー名：影の淵

04 顔に赤みとハイライトを入れる

❶03のレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、頬と唇にピンクを入れます。目元にもフチ取るように塗ります。唇は薄いピンク（全体）と濃いピンク（口側のフチ）の2段階で描画します。

❷「ハイライト」レイヤーに顔の照りや唇、フチのハイライトを塗ります。鼻はハイライトでフチ取りながら立体感を出します。

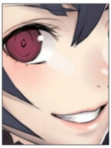
❶薄いピンク
R=255
G=199
B=184

❶濃いピンク
R=230
G=137
B=127

❷ハイライト
R=253
G=248
B=242

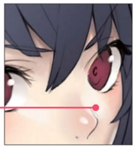
ツール：❶❷［塗りブラシ1］

❶



レイヤー名：赤

❷



レイヤー名：ハイライト

立体感を出すために、目と鼻の間の部分を明るく塗ることがあります。

05 体の影を塗る

「肌」レイヤーの上に作成した各レイヤーに、体の影を塗っていきます。手順は02と同じく、［塗りブラシ 1］で塗って、［塗り＆なじませ］でなじませます。

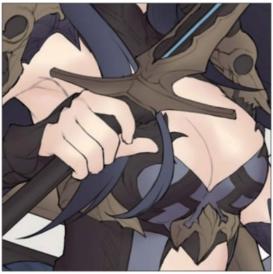
影 1
R=233
G=206
B=189

影 2
R=113
G=86
B=75

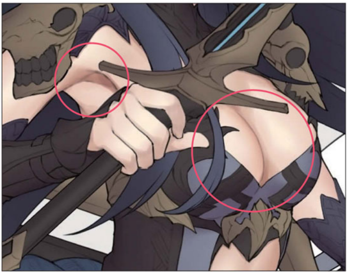
ツール：［塗りブラシ1］
［塗り＆なじませ］

❶ STEP1 下塗り（P.67）で「ぼかし」レイヤーに描いた影のフチの辺りを整えるように「影 1」レイヤーに体の影を描画します。

❷首の下、脇の下、胸の谷間など、より暗い部分を「影 2」レイヤーに塗ります。

❶


レイヤー名：影 1

❷


レイヤー名：影 2

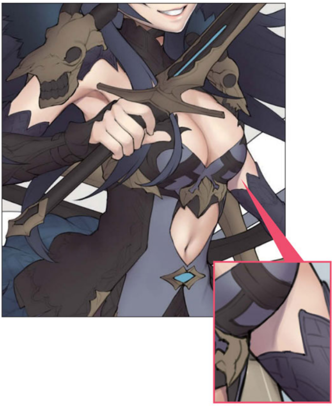
06 落ち影を塗る

合成モード［乗算］の新規レイヤーを作成し、頭や腕、服などが肌に落とす影を塗ります。手順は02と同じく、［塗りブラシ 1］で塗って、［塗り＆なじませ］でなじませます。
また影を塗ったあと、上から地の色（この場合肌の色）で［塗り＆なじませ］でうっすら塗っています。これは影の中に、反射光が入ってきている表現で、影を塗るときにはいつもこの反射光を仕上げに描いています。

肌の影
R=191
G=172
B=188

肌の色
R=239
G=204
B=186

ツール：［塗りブラシ1］／［塗り＆なじませ］



レイヤー名：落ち影／［乗算］

04
ブラシ＋厚塗り
▼肌を塗る

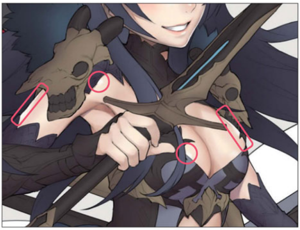
07 体にハイライトを入れる

06の「落ち影」レイヤーの上にある「ハイライト」レイヤーを使い、胸と肩の中心、肌のフチに［塗りブラシ 1］でハイライトを塗ります。ハイライトも影と同じく、光源から離れるほどぼかします。

ハイライト
R=255
G=255
B=255

ツール：［塗りブラシ1］

フチにハイライトを塗ると立体感やツヤを簡単に出すことができますが、入れ過ぎには注意します。少しだけ描き込むほうが効果的です。



レイヤー名：ハイライト

08 塗りを調整する

全体を見直し、加筆して塗りを調整します。描画色は［スポイト］（Alt）でキャンバスから色を取得しながら進めます。使用ツールは［塗りブラシ 1］です。

❶体の「明」レイヤーで、胸の谷間などに立体感がさらに出るように描画し、塗りを整えます。

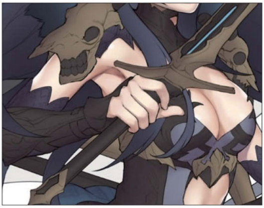
❷合成モード［乗算］のレイヤーを作成し、肩のパーツから落ちる影を描き足します。

❸顔の「明」レイヤーで、額の一部を明るくして、髪から落ちる影をなじませます。

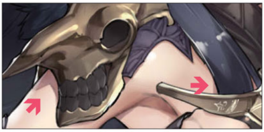
❹さらに上に合成モード［乗算］のレイヤーを追加し、体の塗りに合わせて顔の色味を少し濃くしました。

❶立体感	❷影	❸明るい色	❹色調整
R=255	R=159	R=236	R=233
G=244	G=143	G=224	G=201
B=226	B=157	B=205	B=181

ツール：［塗りブラシ1］

❶


レイヤー名：明

❷


レイヤー名：レイヤー 9 ／［乗算］

❸

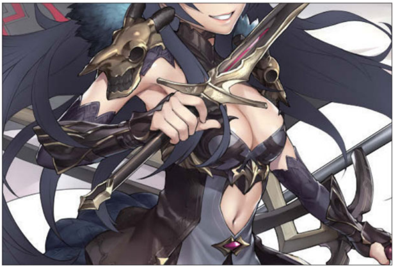

レイヤー名：明

❹


レイヤー名：レイヤー 28 ／［乗算］

服を塗る

服は、金属、革、布と質感を分けて描きます。素材感の違いは主に明るい部分とハイライトの塗り方で表現します。ざらざらした質感ならあまり光を反射しないので、明るい部分をならしてハイライトも弱めにします。つるつるした質感なら光をよく反射するので、明るい部分はくっきり、ハイライトも強めです。



服 レイヤー構成

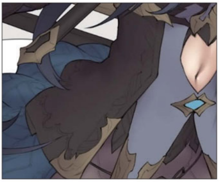


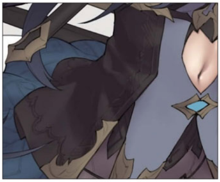
01 シワの影を塗る（1段階目）

服のシワは複雑なので、まずは1色で影を塗ります。複雑なものほど工程を細分化して、作業をシンプルにすることで、正確に描くことができます。

影1
R=43
G=35
B=40

ツール：［塗りブラシ1］





レイヤー名：影1

02 シワの影を塗る（2段階目）

「影2」レイヤーに、より暗い影を塗り足します。「影1」レイヤーに描いた影のフチを強調するように塗ります。基本は［塗りブラシ 1］で塗りますが、影が薄く広がっていく部分など、より微細なタッチで塗りたい場合は［塗りブラシ 2］で少しずつ塗り重ねます。

影2
R=34
G=25
B=31

ツール：［塗りブラシ1］
［塗りブラシ2］

レイヤー名：影2



03 明るい部分を塗り足す

❶「明」レイヤーに［塗りブラシ 1］で明るい色を塗り足して立体感を強調します。

❷新規レイヤーを作成し、光が当たる部分に、［塗りブラシ 1］で明るい照り返しを入れます。

❶❷明るい色・照り返し
R=90
G=79
B=85

ツール：［塗りブラシ1］

❶

レイヤー名：明

❷

レイヤー名：照り返し

04 金属の質感を加える

篭手に［塗りブラシ 1］で塗りを加え、金属の質感を出します。篭手は金属パーツなので、明るい部分がよりくっきりとするようにコントラストを高めます。

❶「ハイライト」レイヤーにハイライトを入れて金属の質感を強調します。

❷「ハイライト」レイヤーの上に「金」レイヤーを追加し、金色に塗り分けたい部分を塗り足します。

❸金属パーツとしてはコントラストが足りないと感じたので、「明」レイヤーの上に「影 3」レイヤーを作成し、ハイライトに沿ってより暗い影を塗り足しました。

❹金色の部分はメッキのような質感をイメージして塗ります。「金」レイヤーの上にレイヤーを追加し、影を暗く、ハイライトをくっきりとさせます。

❶ハイライト
R=255
G=255
B=255

❷金
R=146
G=131
B=102

❸影 3
R=40
G=35
B=36

❹金の影
R=89
G=69
B=62

❹ハイライト
R=226
G=217
B=178

ツール：［塗りブラシ1］

❶

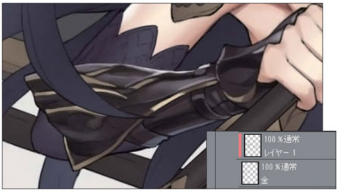
レイヤー名：ハイライト

❷


レイヤー名：金

❸

レイヤー名：影 3

❹


レイヤー名：レイヤー 1

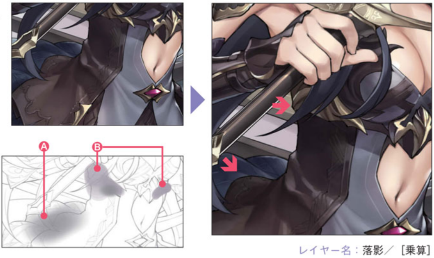
05 暗い影を塗る

合成モード［乗算］のレイヤーを作成し、黒い革の服に［塗りブラシ 1］と［筆］ツール→［水彩］→［塗り＆なじませ］で影を足して、より暗い部分を作ります。

Ⓐ暗い影 1
R=163
G=162
B=163

Ⓑ暗い影 2
R=176
G=168
B=179

ツール：Ⓐ［塗り＆なじませ］
Ⓑ［塗りブラシ1］



レイヤー名：落影／［乗算］

06 腰まわりのシワを塗る

腰まわりのシワを塗ります。

❶お腹部分の「影 1」レイヤーに、腰まわりにあるシワの始点から、放射状に広がるように塗ります。薄く伸ばすように塗る部分は［塗りブラシ 2］を使います。

❷シワが伸びていく部分を［塗り＆なじませ］でぼかし、シワの根元部分を［消しゴム］ツール→［硬め］で消し、くっきりさせます。

❸描画を重ねてシワの形を整えます。

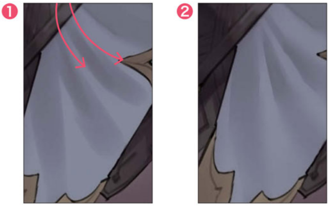
❹「影 2」レイヤーに影を塗り足してコントラストを高くします。

❶シワ影 1
R=102
G=97
B=117

❹シワ影 2
R=49
G=47
B=57

ツール：❶❸❹［塗りブラシ1］
❶❸［塗りブラシ2］
❷❸［塗り＆なじませ］
❷❸［硬め］







レイヤー名：影 1

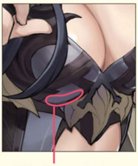


レイヤー名：影 2

POINT!

胸の下の反射光

胸の下部分は、お腹辺りに当たった光が反射するので、少し明るくします。そのため反射光が当たる部分を避けるように影を塗っています。



反射光が当たる部分。

07 布の明るい部分を塗る

明るい部分を塗ります。「明」レイヤーに［塗りブラシ 1］で塗ったあと、［塗り＆なじませ］で端をぼかします。

明るく
R=151
G=154
B=169

ツール：［塗りブラシ1］
［塗り＆なじませ］





レイヤー名：明

08 スカートを塗る

スカートの厚手の生地の質感が出るように気をつけながら、［塗りブラシ 1］で塗っていきます。

❶まずは１色で、凹凸を意識してスカートの「影１」レイヤーに影を塗ります。

❷「影 2」レイヤーに影を塗り足して、明暗を強くします。

❸「明」レイヤーに明るい部分を塗り足します。模様をなぞるように塗っていきます。

❹新規レイヤーを作成し、体からの反射光を描きます。

❺合成モード［乗算］の新規レイヤーを作成します。体の影が大きく落ちるので、それを他の落ち影と同じように、灰紫色で塗ります。

❻［塗り＆なじませ］を使い、光が当たっている表現を加えます。新規レイヤーを作成し、合成モードを［覆い焼き（発光)］にして、灰〜黒に近い黄色で塗ります。

❶❷影
R=32
G=36
B=67

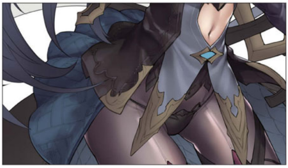
❸明るく
R=95
G=133
B=170

❹反射光
R=169
G=179
B=191

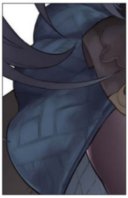
❺落影
R=141
G=137
B=143

❻光
R=140
G=139
B=130

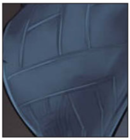
ツール：［塗りブラシ1］
［塗り＆なじませ］

❶


レイヤー名：影 1

❷


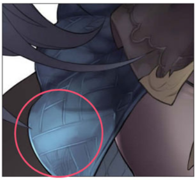
レイヤー名：影 2

❸


レイヤー名：明



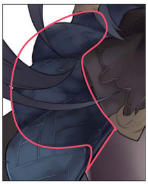
STEP1（P.67）

❻


レイヤー名：レイヤー３／［覆い焼き（発光)］

❹


レイヤー名：照り返し

❺


レイヤー名：落影／［乗算］

09 ファーを塗る

肩のファーを塗ります。他のパーツは影を塗り足す描き方でしたが、ふわふわしたものは暗いベースの塗りに明るい色で描き足すほうが質感を出しやすいです。

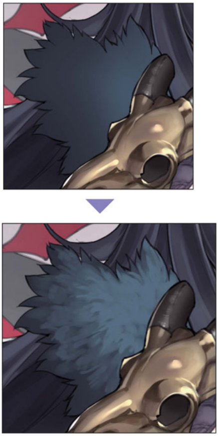
❶ 08の❸と同じ「明」レイヤーに、[塗りブラシ 1] で明るい色を塗ります。筆圧で濃淡を調整しながら、毛の束をひとつずつ置くようにぽんぽんと塗っていきます。

❷上に「明 2」レイヤーを作成し、もう 1 段階明るい色を [塗りブラシ 1] で入れます。

❸さらに「明 3」レイヤーを作成し、より明るい色で手前のほうを [塗りブラシ 1] で描画します。

❹ [塗り＆なじませ] を使い、合成モード [覆い焼き（発光）] のレイヤーで明るい部分を塗り、[乗算] のレイヤーで暗い部分を塗り足し、立体感を出します。

❺「ハイライト」レイヤーに [塗りブラシ 1] で輪郭辺りを白く塗ります。

❶


レイヤー名：明



STEP1（P.67）

❶明 1 R=80 G=106 B=128

❷明 2 R=93 G=125 B=141

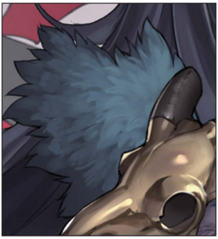
❸明 3 R=105 G=140 B=156

❹ 明るく R=141 G=137 B=143

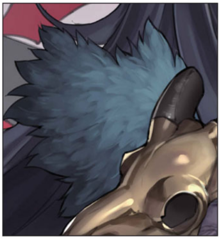
❹ 暗く R=140 G=139 B=130

❺ハイライト R=250 G=250 B=250

ツール：[塗りブラシ 1]
[塗り＆なじませ]

❷


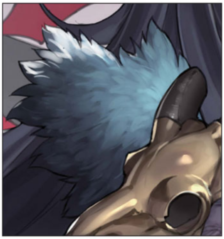
レイヤー名：明 2

❸


レイヤー名：明 3

❹


レイヤー名：レイヤー 3／ [覆い焼き（発光）]
レイヤー名：落影／ [乗算]

❺


レイヤー名：ハイライト

髪を塗る

つるつるした材質のものはハイライトを早めに描きます。髪の場合も、ハイライトが塗りの基軸になるので、ハイライトを早めに描いてしまいます。



髪 レイヤー構成



01 髪の影を塗る（1段階目）

「影１」レイヤーに、［塗りブラシ 1］で影を塗っていきます。髪の流れに沿ってブラシを動かします。



影 1
R=29
G=30
B=39

ツール：［塗りブラシ1］





レイヤー名：影 1

02 ハイライトを塗る

ハイライトを描きます。

❶［塗りブラシ 1］を使い、「ハイライト」レイヤーに髪の筋に沿ってハイライトを入れます。

❷ハイライト用のレイヤーをもう１つ作成し、［塗りブラシ 1］で天使の輪になるツヤを描きます。何度も試し描きし、よい形が描けたら確定します。

❸［筆］ツール→［水彩］→［塗り＆なじませ］で❷で描いたツヤの下側をぼかし、形を整えます。

❹天使の輪のツヤを描いたレイヤーの不透明度を下げて濃度を調整します。ここでは 55% にしています。

❶

レイヤー名：ハイライト

❷


❸


❶❷❸ハイライト
R=255
G=255
B=255

ツール：［塗りブラシ1］
［塗り＆なじませ］

❹

レイヤー名：ハイライト／不透明度 55%

03 髪の影を塗る（２段階目）

「影 1」レイヤーの上の「影 2」レイヤーで、髪を濃いめに塗っていきます。
あとから明るい色で上から塗るので、多少濃くなってもかまわず描き込んでいきます。
髪は何度も重ね塗りすると、厚みが出て髪らしくなります。

影 2
R=42
G=43
B=57

ツール：［塗りブラシ1］


レイヤー名：影 2

04 明るい部分を塗る

明るい部分を上から描き足します。髪の毛の質感が出るように、［塗りブラシ 1］で細かく描き込みます。

❶「明」レイヤーに頭の照り返しを塗ります。

❷「明 2」レイヤーを作成し、髪の先のほうで明るくしたい部分に少し加筆します。

❶❷明るく塗る
R=92
G=92
B=116

ツール：［塗りブラシ1］

❶

レイヤー名：明

❷

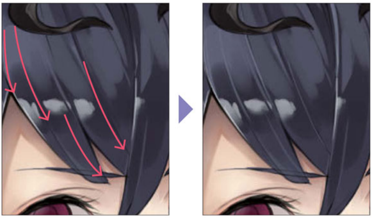

レイヤー名：明 2

05 髪の毛を描き足す

ブラシを細くして、髪の毛の線を描き足します。04の「明 2」レイヤーの上に「詳細」レイヤーを作成し、髪の束のフチ、まとまりをイメージして線を引いていきます。

描き足し
R=87
G=90
B=106

ツール：［塗りブラシ1］


レイヤー名：詳細

06 ぼかした影と光を入れる

［塗り＆なじませ］で影と照り返しの光を描画します。

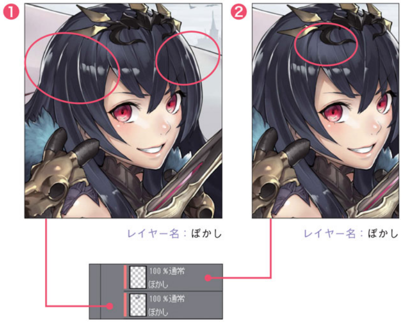
❶05の「詳細」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、上から頭が球体に見えるように暗くぼかしたタッチで塗ります。

❷さらに新規レイヤーを追加し、少し明るい色をぼかしたタッチで入れ、コントラストを上げます。

❶暗くぼかす
R=99
G=105
B=127

❷明るくぼかす
R=180
G=181
B=190

ツール：［塗り＆なじませ］



07 髪を仕上げる

❶合成モード［乗算］の「レイヤー 8」を作成し、頭の飾りから落ちる影を［塗りブラシ 1］で描画します。

❷「肌反射」レイヤーを作成し、［塗り＆なじませ］で顔周辺の髪に肌色を入れます。

❸合成モード［覆い焼き（発光）］の「レイヤー 4 」を作成。黄色みがかった灰色を［塗り＆なじませ］で髪の中心辺りに塗り、光を加えます。

❹「遠近」レイヤーを作成し、長い髪の先を薄くぼかすように［塗り＆なじませ］で淡い色を塗り、遠近感を表現します。

❺「髪」フォルダの上に、合成モード［オーバーレイ］のレイヤーを作成し［塗り＆なじませ］で軽く暖色系の明るい色を入れ、髪の中心辺りにできる照り返し部分の色味を変えました。

❶飾りの影
R=42
G=43
B=57

❷肌色
R=252
G=243
B=227

ツール：［塗りブラシ1］
［塗り＆なじませ］

❸光
R=138
G=136
B=121

❹遠近感
R=190
G=193
B=200

❺色味調整
R=250
G=238
B=230

❶

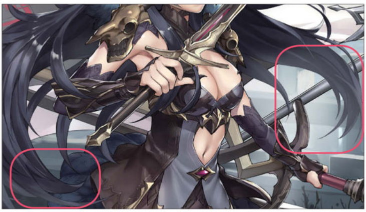
レイヤー名：レイヤー 8 ／［乗算］

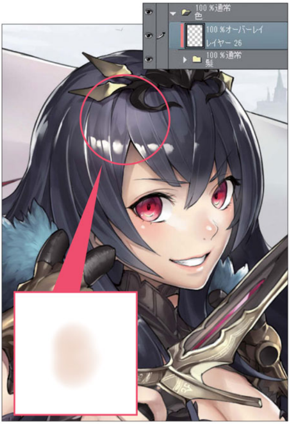
❷

レイヤー名：肌反射

❸

レイヤー名：レイヤー 4 ／［覆い焼き（発光）］

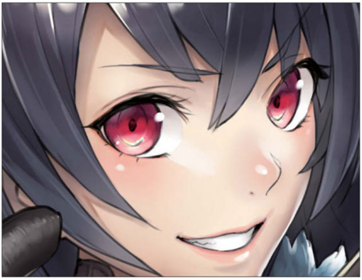
❹

レイヤー名：遠近

❺


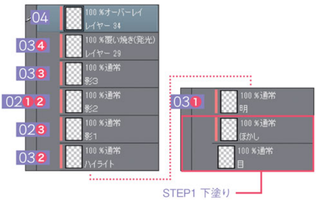
レイヤー名：レイヤー 26 ／［オーバーレイ］

瞳を塗る

瞳はキャラクターのパーツで最も目立つ部分です。今回は「魔族」をイメージしたキャラクターの特性を踏まえて、赤く塗っています。



瞳 レイヤー構成



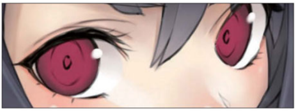
01 瞳のハイライトを入れる

ハイライトを入れた感じを確認したいので、下塗り後、すぐにハイライトを入れてしまいます。線画より上のレイヤーに［塗りブラシ 1］で描画しました。



ハイライト
R=255
G=255
B=255

ツール：［塗りブラシ1］



レイヤー名：ハイライト

02 瞳の暗い部分を塗る

目の上半分を暗く塗ります。

❶［塗りブラシ 1］で弧を作るように塗ります。

❷暗く塗った部分の端を［筆］ツール→［水彩］→［塗り＆なじませ］でぼかします。

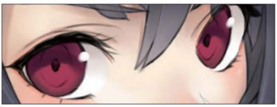
❸瞳孔の中を［塗りブラシ 1］で塗ります。

❶❷❸暗い色
R=73
G=26
B=44

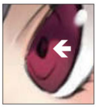
ツール：［塗りブラシ1］／［塗り＆なじませ］

❶


レイヤー名：影 2

❷


レイヤー名：影 2

❸


レイヤー名：影 1

03 光を入れる

［塗りブラシ 1］で瞳に光の描画を足していきます。

❶「明」レイヤーに、明るい部分を塗り足します。

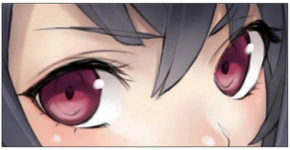
❷「ハイライト」レイヤーに、瞳孔の周りの線に沿って明るい色を入れます。

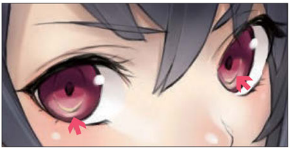
❸「影 2」レイヤーの上に「影 3」レイヤーを作成し、上半分の影の中に、灰色で少し光を入れます。

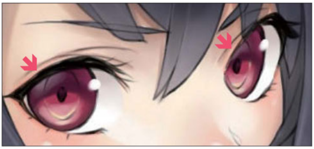
❹合成モード［覆い焼き（発光）］のレイヤーを作成し、メインのハイライトの反対側に小さいハイライトを入れます。さらに目の下半分を中心に明るくします。

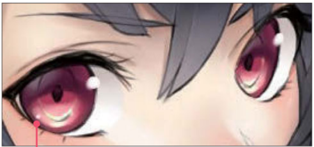
❶瞳の光 1	❷瞳の光 2	❸灰色	❹ハイライト
R=233	R=255	R=164	R=140
G=164	G=244	G=155	G=138
B=169	B=215	B=159	B=128

ツール：［塗りブラシ1］

❶

レイヤー名：明

❷

レイヤー名：ハイライト

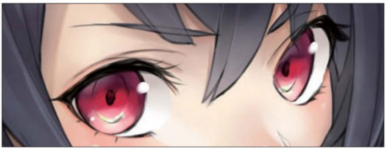
❸

レイヤー名：影 3

❹

レイヤー名：レイヤー 29 ／［覆い焼き（発光）］

小さなハイライトを入れます。

04 色の調整をする

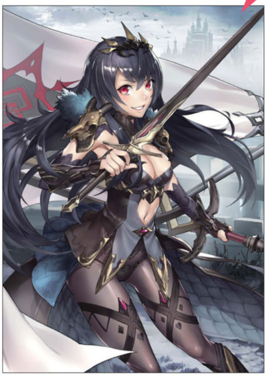
最後に、色を調整しました。魔族にしては落ち着きのある表情になってしまったかなと思い、［オーバーレイ］モードのレイヤーに［塗り＆なじませ］で描画して赤色を明るくします。これで完成です。


レイヤー名：レイヤー 34 ／［オーバーレイ］

赤
R=239
G=4
B=63

ツール：［塗り＆なじませ］

完成！





05 水彩塗り 色混ぜとにじみの表現

水彩塗りは、水を多く含んだ絵筆で紙に描いたときに絵の具がにじむような表現や、複数の色が複雑に混ざる描画がポイントです。CLIP STUDIO PAINTは、にじみを表現するツールや、色を混ぜながら塗る機能があり、それらを上手に使いながら作品を仕上げていきます。

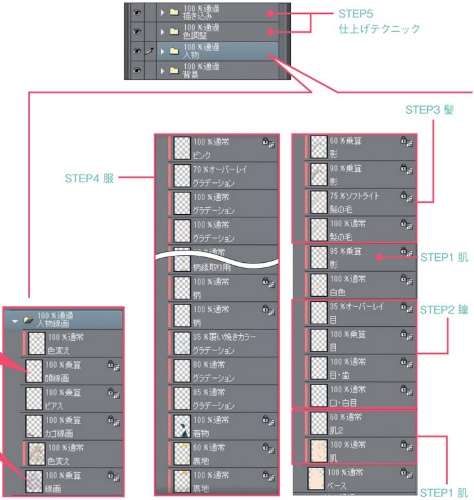
線画・レイヤー構成

水彩塗りでは［水彩］ツールの「下地の色と混ぜながら塗る」機能（下地混色）を生かして作業します。そのため、下地の色と混ぜながら塗りたい部分は、レイヤーを分けません。

全体 レイヤー構成



線画はパーツごとにレイヤーを分けて描いていますが、最終的に統合して、レイヤー２枚（顔とそれ以外）にまとめています。



▶ Profile



紅木春

和レトロや民族衣装といった、伝統や異国を感じさせるファンタジーの世界観が好きです。普段は書籍の装画・ゲームイラスト・CDジャケット・MVイラストなど、フリーのイラストレーターとして幅広く活動中です。

WEB	http://camellia34.wixsite.com/yumeniwa
Pixiv	https://www.pixiv.net/member.php?id=1979059
Twitter	@Camellia_0x0
作業環境	**OS**：macOS **タブレット**：Wacom Cintiq 27QHD touch

設定

ブラシ・キャンバス設定

初期ツールのブラシは設定を変えながら使っています。また自作のブラシ先端素材で作ったカスタムブラシなどを使用しています。

使用ブラシ一覧

粗い鉛筆（鉛筆）	不透明水彩（筆）
❶粗い鉛筆２（鉛筆）	濃い滲み（筆）
リアル鉛筆（鉛筆）	❷濃い滲み２（筆）
丸ペン（ペン）	❸水彩１
柔らか（エアブラシ）	❹水彩２
飛沫（エアブラシ）	❺水彩３
濃い水彩（筆）	❻水彩４

使用したブラシの一覧です。❶〜❷は初期ツールを複製しカスタマイズしたブラシ。❸〜❻は自作の素材によるカスタムブラシ。それ以外は初期ツールです。

❶粗い鉛筆２



［鉛筆］ツール→［粗い鉛筆］の［紙質］を［細目］に変更しています。

❷濃い滲み２



［筆］ツール→［墨］→［濃い滲み］の［粒子サイズ］を100pxとしたブラシです。

❸水彩１



❹水彩２



❺水彩３



❻水彩４











［水彩１］〜［水彩４］は、それぞれ違うブラシ先端素材（自作）を読み込んでいます。

カスタムブラシデータは
ダウンロード可能です。（P.7 参照）

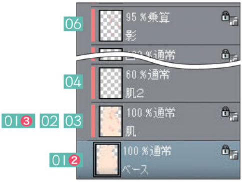
▶ キャンバスサイズ：幅 210mm ×高さ 297mm
▶ 解像度：350dpi

肌を塗る

肌のベースの塗りに影や頬の赤みなどを塗り足していきます。ふんわりとした塗りで、肌の柔らかさを表現していきます。



肌 レイヤー構成



01 下塗りをする

新規レイヤー「ベース」を作成し、キャラクターの形に塗りつぶします。今後は、この「ベース」レイヤーの上に［下のレイヤーでクリッピング］したレイヤーを作成して、キャラクターから塗りがはみ出さないようにした上で、作業を進めます。他のパーツの下塗りレイヤーが「ベース」レイヤーの上に乗るので、肌の下塗りは「ベース」レイヤーを複製して済ませます。

❶［自動選択］ツール→［他レイヤーを参照選択］でキャラクターの外側を選択してから、［選択範囲］メニュー→［選択範囲を反転］を選択。キャラクターの形で選択範囲を作成します。

❷肌の色を作り、「ベース」レイヤーに［編集］メニュー→［塗りつぶし］で塗りつぶします。細かい部分は［ペン］ツール→［丸ペン］を使います。

❸［レイヤー］メニュー→［レイヤーを複製］で「ベース」レイヤーを複製し、名称を「肌」にします。「肌」レイヤーは［下のレイヤーでクリッピング］で「ベース」レイヤーにクリッピングします。

ツール：［他レイヤーを参照選択］／［丸ペン］

❶



❷



レイヤー名：ベース



他のパーツの下塗りを表示した状態です。

❷肌
R=255
G=238
B=220

下のレイヤーでクリッピング

❸



レイヤー名：肌

02 グラデーションを入れる

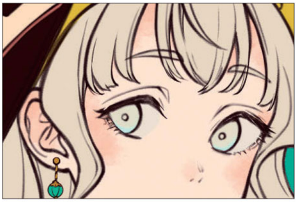
「肌」レイヤーの［透明ピクセルをロック］をオンにして、下塗りと混ぜながら彩色していきます。
［水彩 2］や［エアブラシ］ツール→［柔らか］でグラデーションをつけていきます。［水彩 2］で色を置いた後、タッチが強すぎる部分は［色混ぜ］ツール→［繊維にじみ］でぼかしたり、ベースの色を上から重ねたりしてなじませます。

グラデーション１
R=255
G=196
B=163

グラデーション２
R=241
G=156
B=133

ツール：［水彩2］／［柔らか］／［繊維にじみ］





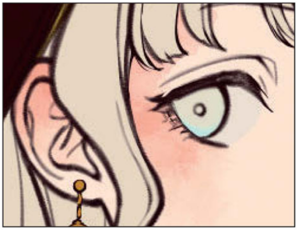
レイヤー名：肌

03 濃いにじみを加える

02に塗り足して、にじみの表現を加えます。［筆］ツール→［墨］→［濃い滲み］と［濃い滲み］の設定を変えた［濃い滲み 2］は水彩らしいにじみと水彩境界ができます。描画色は、02と同じです。

ツール：［濃い滲み］／［濃い滲み2］





レイヤー名：肌

04 細部を塗る

新規レイヤーを作成し、目の周りや唇、鼻の下などは［鉛筆］ツール→［粗い鉛筆］や［丸ペン］で形に合わせて描画します。
他の細かい部分は［筆］ツール→［水彩］→［濃い水彩］も使っています。濃度はレイヤーの不透明度を下げて調整します。

細部
R=250
G=184
B=162

ツール：［粗い鉛筆］／［丸ペン］／［濃い水彩］



レイヤー名：肌 2／不透明度 60%

05 線画の色を変える

元の線画の色のままだと強い印象になるので、線画の色を変更して柔らかい印象に変えます。
顔の線画レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、[下のレイヤーでクリッピング] します。このレイヤーに塗ることで、線画の色を変化させています。

❶肌の色の明度を落とした描画色で、[濃い滲み] や [水彩 1] で塗ります。

❷赤みがかった塗りの周りの線画は、赤系の色で塗ります。

❶肌
R=211
G=154
B=113

❷赤系の色
R=188
G=97
B=65



ツール：[濃い滲み] ／ [水彩1]



レイヤー名：色変え

06 影を塗る

影を塗ります。アニメ塗りのような影に [水彩] ツールで濃淡をつけます。

❶合成モード [乗算] のレイヤー「影」を作成し、アニメのように境界がはっきりとした影をつけます。[ペン] ツール→ [丸ペン] で輪郭を描いて [塗りつぶし] ツール→ [編集レイヤーのみ参照] で塗りつぶして描きます。細かい部分は [丸ペン] です。

❷「影」レイヤーの [透明ピクセルをロック] をオンにして、[濃い滲み] や [水彩 3] で白色を描画します。白を使うことで影色が薄くなり、強弱を調整しています。

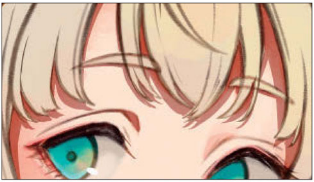
❸最後に、[色混ぜ] ツール→ [繊維にじみ] でにじんだ表現を加えながら濃淡を整えます。

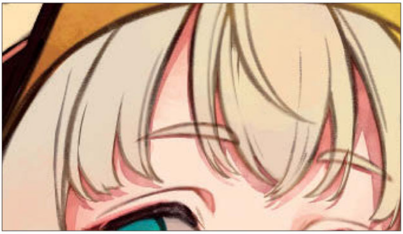
❶影
R=184
G=131
B=129

❷白
R=255
G=255
B=255

ツール：[丸ペン]
[編集レイヤーのみ参照]
[濃い滲み]
[水彩3]
[繊維にじみ]

❶

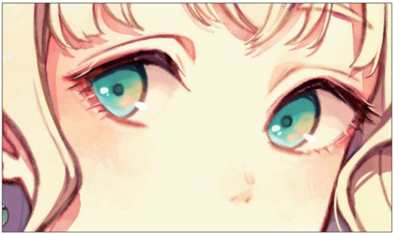

❷


❸


レイヤー名：影／ [乗算] ／不透明度 95%

瞳を塗る

瞳はいくつかの色をにじませながら混ぜ、カラフルな印象に仕上げました。



瞳 レイヤー構成



01 瞳のベースを塗る

瞳のベースになる色を塗っていきます。

❶肌レイヤーの上に新規レイヤー「目・歯」を作成し、ベースの色（淡いグレー）を置きます。下の部分には［ペン］ツール→［丸ペン］で明るい水色を入れています。

❷「目・歯」レイヤーの下に新規レイヤー「口・白目」を作成し、［筆］ツール→［水彩］→［濃い水彩］で白目の部分を塗ります。

❸工程❶の瞳のレイヤーと❷の白目のレイヤーは、［透明ピクセルをロック］をオンにし、それぞれのレイヤーに描き込んだときに下塗りの描画部分からはみ出ないようにしておきます。

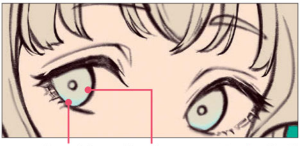
❶淡いグレー R=235 G=230 B=209

❶明るい水色 R=212 G=250 B=242

❷白目 R=241 G=233 B=220

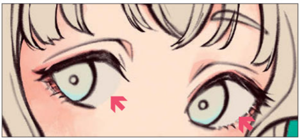
ツール：［丸ペン］／［濃い水彩］

❶



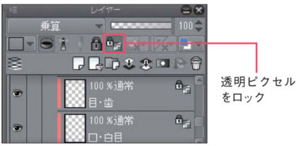
レイヤー名：目・歯

❷



レイヤー名：口・白目

❸



02 色の追加・影の描写

［筆］ツール→［水彩］→［濃い水彩］、［ペン］ツール→［丸ペン］、［色混ぜ］ツール→［繊維にじみ］を使って、色を追加したり影をつけたりします。

❶白目の影
R=214
G=198
B=182

❷薄い黄色
R=245
G=233
B=185

❷ピンク
R=255
G=224
B=201

❷グレー
R=188
G=180
B=165

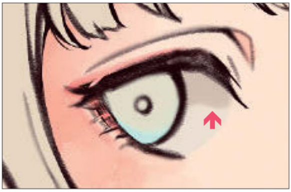
❶「口・白目」レイヤーに［濃い水彩］で影を描きます。

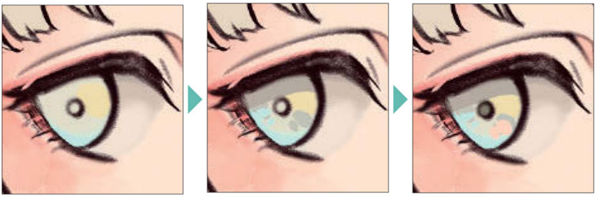
❷次に、瞳に色を加えていきます。「目・歯」レイヤーに［丸ペン］で淡い黄色、ピンク、グレー（影部分）などを加えます。

❸［繊維にじみ］を使用して一部の輪郭をぼかします。

❹最後に［編集］メニュー→［色調補正］→［色相・彩度・明度］を選択して彩度を 15 上げます。

ツール：［濃い水彩］／［丸ペン］／［繊維にじみ］

❶

レイヤー名：口・白目

❷

レイヤー名：目・歯

❸


レイヤー名：目・歯

❹


レイヤー名：目・歯

03 線画の色を変える

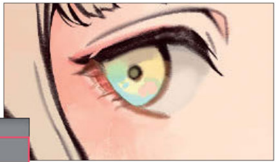
元の線画の色のままだと強い印象になるので、線画の色を変更して柔らかい印象に変えます。

線画レイヤーに［下のレイヤーでクリッピング］した新規レイヤーに、目の下半分を中心に茶色を置いて線画の色を変えました。

茶色
R=211
G=154
B=113

ツール：［濃い滲み］／［水彩1］





レイヤー名：色変え

04 瞳の色を変える

当初はグレーの瞳にする予定でしたが、全体のバランスを見て、青い瞳に変更をしました。

❶「目・歯」レイヤーの上に、合成モード［乗算］の新規レイヤー「目」を作成し、瞳全体をブルーで塗ります。［透明ピクセルをロック］をオンにして［濃い水彩］で明るいオレンジや黄緑を差し色として加えます。

❷さらに「目」レイヤーを複製し、［オーバーレイ］モードにして、コントラストを高くしました。濃度はレイヤーの不透明度を下げて調整します。

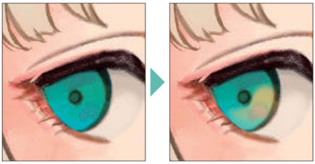
ブルー
R=63
G=179
B=206

明るいオレンジ
R=255
G=220
B=179

明るい黄緑
R=231
G=254
B=179

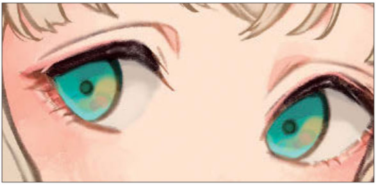
ツール：［丸ペン］／［濃い水彩］

❶



レイヤー名：目／［乗算］

❷



レイヤー名：目／［オーバーレイ］／不透明度 35%

05 ハイライトを入れる

❶線画レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、［丸ペン］で白いハイライトを加えます。

❷さらに❶のレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、明るい水色で左側にもハイライトを加えます。

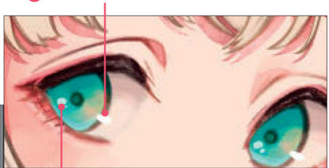
❶白
R=255
G=255
B=255

❷水色
R=214
G=255
B=240

ツール：❶❷［丸ペン］



❶ 白いハイライト



❷ 水色のハイライト

❶レイヤー名：ハイライト
❷レイヤー名：ハイライト

髪を塗る

髪はアニメ塗りのような影にグラデーションを加えるのを基本に、水彩塗りらしいにじみの描画や、カラフルな色を混ぜたりして、単調にならないように仕上げています。



髪　レイヤー構成



01 髪のグラデーションを入れる

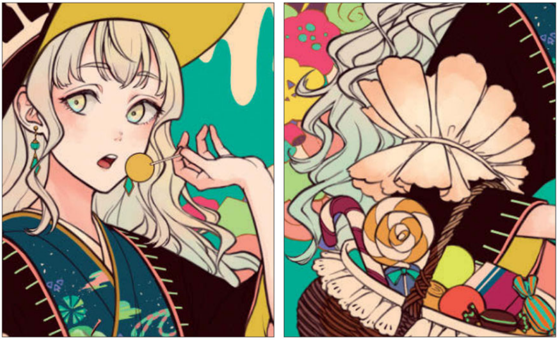
［ペン］ツール→［丸ペン］と［塗りつぶし］ツール→［他レイヤーを参照］で髪を下塗りします。下塗りのレイヤーを［透明ピクセルをロック］をオンにし、［水彩 3］のブラシで描画しグラデーションを作ります。毛先付近は淡い緑色、その他はバランスを見ながら全体に明るい黄色やピンクを加えていきます。

ベース
R=236
G=225
B=203

淡い緑
R=204
G=228
B=198

明るいピンク
R=245
G=209
B=182

ツール：［丸ペン］
［他レイヤーを参照］
［水彩3］



レイヤー名：髪の毛

02 髪の色を明るくする

髪の色が鈍くなってきたので、明るくします。「髪の毛」レイヤーを複製し、合成モードを［ソフトライト］にして不透明度を下げます。





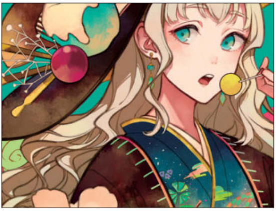
レイヤー名：髪の毛（複製したレイヤー）／［ソフトライト］／不透明度 75%

03 影を塗る

髪のベースレイヤーの上に新規レイヤー「影」を作成し、合成モードを［乗算］にします。［丸ペン］でアニメ塗りのように影をつけます。

影の色
R=177
G=142
B=113

ツール：［丸ペン］



レイヤー名：影／［乗算］

04 影の色調補正をする

影の色が少しイメージと違ったため色調補正することにしました。［編集］メニュー→［色調補正］→［色相・彩度・明度］を選択し、影の色味を変更しました。



変更後の影
R=165
G=130
B=131



レイヤー名：影／［乗算］

05 より暗い影を入れる

上に合成モード［乗算］のレイヤーを作成し、２つめの「影」レイヤーを作ります。１つめよりもさらに濃くなる部分を中心に影をつけます。［透明ピクセルをロック］をオンにして、［水彩 3］のブラシで毛先の影色が明るくなるようにグラデーションをつけます。

影の色
R=165
G=130
B=131

グラデーション
R=192
G=190
B=168

ツール：［丸ペン］／［水彩3］







レイヤー名：影／［乗算］

06 影の不透明度を調整する

レイヤーの不透明度は全体を見つつ、常に変更して様子を見ています。最終的に１つめの「影」レイヤーが 90%、２つめの「影」レイヤーが 60% に落ち着きました。





レイヤー名：影／［乗算］／不透明度 60%
レイヤー名：影／［乗算］／不透明度 90%

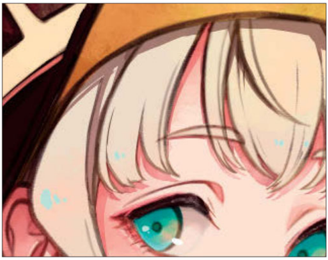
07 ハイライトを入れる

線画レイヤーの上に作成した「ハイライト」レイヤーに、髪の毛のツヤをイメージしつつ、明るい水色でハイライトを加えます。



ハイライト
R=214
G=255
B=240

ツール：［丸ペン］



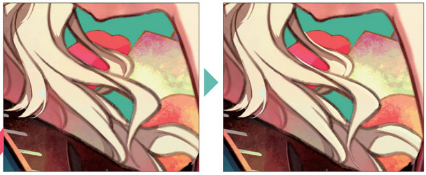
レイヤー名：ハイライト

08 髪を描き込む

毛先など、細かい部分を［丸ペン］と［粗い鉛筆］で描き込みます。また、線画の太すぎた部分、境界が曖昧になっていた部分、はみ出しがある部分などもこの段階で修正をします。

ツール：［丸ペン］／［粗い鉛筆］





レイヤー名：加筆



影の修正
R=195
G=127
B=114

修正したい部分の色を［スポイト］（Alt）で取り、描画色にして塗りを整えます。

レイヤー名：加筆

09 髪に差し色を入れる

髪の色が単調に感じたので、ピンク・黄色・藤色の差し色を加えます。［濃い水彩］と［不透明水彩］で差し色を加えたい部分にざっくりと色を置いて、［エアブラシ］ツール→［柔らか］（透明色）で薄く消して濃度を調整します。さらに、［色混ぜ］ツール→［繊維にじみ］でなめらかにし、なじませます。

また、レイヤーの不透明度で差し色の強さを調節しています。ピンクと黄色を75%、藤色を50%としました。

ピンク	黄色	藤色
R=255	R=255	R=116
G=84	G=171	G=149
B=105	B=48	B=226

ツール：［濃い水彩］／［不透明水彩］／［柔らか］／［繊維にじみ］





レイヤー名：差し色／不透明度 75% ※ピンクと黄色
レイヤー名：差し色／不透明度 50% ※藤色

服を塗る

服はパーツ数が多く、柄などもあるため、レイヤーが多くなっています。使う色の数も多く、たとえば黒の羽織にもさまざまな色が混ざっています。



服 レイヤー構成



01 服の下塗りをする

着物や着物の裏地、羽織と帽子、帯など、服のパーツでそれぞれレイヤー分けして下塗りします。

Ⓐ着物 R=0 G=65 B=85	Ⓑ帽子・羽織 R=37 G=0 B=2	Ⓒ裏地の黄色 R=231 G=201 B=72
Ⓓ帯 R=102 G=23 B=47	Ⓔ帯リボン R=55 G=186 B=152	Ⓕ帯リボンのピンク R=250 G=153 B=125

ツール：［丸ペン］
［他レイヤーを参照］



Ⓐレイヤー名：着物
Ⓑレイヤー名：帽子・羽織
Ⓒレイヤー名：裏地
Ⓓレイヤー名：帯
Ⓔレイヤー名：リボン・ピアス
Ⓕレイヤー名：ピンク

POINT!

下塗りが終わったら、［ファイル］メニュー→［画像を統合して書き出し］で、画像を書き出しておきます。この画像は08で使用します。

02 着物の柄を描き込む

着物の上に「柄」レイヤーを作成し、[ペン]ツール→[丸ペン]で柄を描き込んでいきます。柄のデザインはりんご飴やキャンディなどをイメージしています。色は黄緑～青色を中心に7色で塗り分けます。



淡い黄緑
R=200
G=230
B=164

黄緑
R=176
G=220
B=112

緑
R=85
G=202
B=111

青緑
R=19
G=168
B=141

水色
R=116
G=225
B=173

ピンク
R=222
G=166
B=153

青紫
R=129
G=119
B=205

ツール：[丸ペン]／[飛沫]



レイヤー名：柄

03 グラデーションを入れる

各パーツのレイヤーを[透明ピクセルをロック]をオンにし、グラデーションになるよう描画します。

❶[スポイト](Alt)でベースの色を取ります。

❷ベースの色を参考に、グラデーションで使用する色を決定します。

❸[水彩1]～[水彩4]のブラシで❷の色を加えてグラデーションを作ります。新しい色が強すぎた場合、[スポイト](Alt)でベースの色を拾い直して、上から重ねることで調整します。

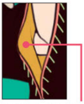


❶❸ベース
R=231
G=201
B=72

❷グラデーション
R=217
G=153
B=59

ツール：[水彩1]／[水彩2]／[水彩3]／[水彩4]

❶



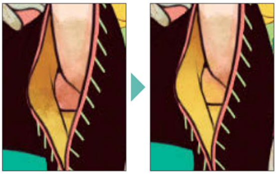
[スポイト](Alt)で色を取得します。

❷



R=217
G=153
B=59

❸



レイヤー名：裏地

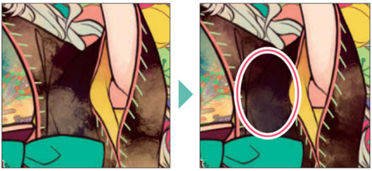
04 羽織を塗る

暗い色の羽織には、照り返しを意識して黄色を中心に塗って混ぜます。ブラシのタッチが強すぎた場合、[色混ぜ]ツール→[繊維にじみ]でなじませます。

黄
R=255
G=222
B=145



ツール：[水彩1]／[水彩2]／[水彩3]／[水彩4]／[繊維にじみ]



レイヤー名：グラデーション

05 グラデーションに変化を加える

グラデーションの色味に変化を加えたい場合、［オーバーレイ］や［覆い焼き］、［乗算］などの合成モードのレイヤーに塗りを加えて調整します。

❶パーツのベースレイヤーの上に、合成モードを設定した新規レイヤーを作成します。ここでは［オーバーレイ］のレイヤーで塗って重ねています。

❷［水彩 1］～［水彩 4］のブラシで色を加えます。ここでは［水彩 4］で赤みを足しました。

赤み
R=112
G=0
B=47
ツール：［水彩4］

❶


❷




色の濃さや合成モードによって、雰囲気の異なるグラデーションを作成することができます。納得のいくグラデーションができるまで、工程を繰り返します。

レイヤー名：グラデーション／［オーバーレイ］

06 コントラストを調整し新たに色を加える

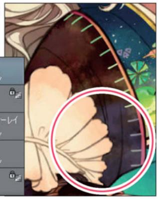
❶羽織のグラデーションのコントラストが高過ぎるように感じたので、レイヤーを複製し［乗算］モードにして重ね、色味を暗く落ち着かせました。

❷バランスを見て寒色系の色も加えてみます。さらに上にレイヤーを作成し、［水彩 4］で描画し青色を入れました。

青
R=75
G=79
B=112
ツール：［水彩4］

❶




❷


レイヤー名：帽子・羽織／［乗算］／不透明度 35%

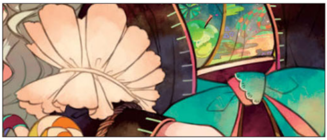
レイヤー名：グラデーション／不透明度 85%

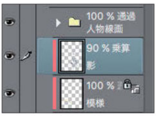
07 影を塗る

肌と髪以外の部分は、同じレイヤーで影をつけています。合成モード［乗算］のレイヤーに、［丸ペン］でアニメ塗りのように影を塗ります。

影
R=83
G=94
B=124

ツール：［丸ペン］







レイヤー名：影／［乗算］／不透明度 90%

08 影に色をつける

単色で塗った影に色をつけます。01で前もってパーツごとに色分けした下塗り段階のファイルを用意しておき、影と合成します。

❶全体の影つけが終わったら、「影」レイヤーを複製して［下のレイヤーでクリッピング］のチェックを外します。

❷配色の段階で画像を統合して書き出しておいた画像を貼りつけ（「配色」レイヤー）［下のレイヤーでクリッピング］をします。

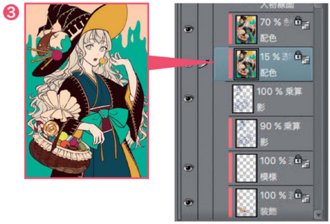
❸「配色」レイヤーを複製して、1つめは不透明度15%、2つめは合成モードを［色相］にし不透明度70%で重ねて、影の色に各パーツ固有の色が反映されるようにします。

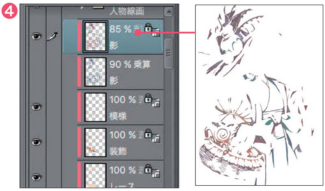
❹2つの「配色」レイヤーと、下の「影」レイヤーを結合します。［下のレイヤーでクリッピング］にチェックを入れ、不透明度を85%にしました。

❺もともとあった単色の「影」レイヤーは色味をR=83、G=124、B=112に変更し、複製した「影」レイヤーの上に入れ替えました。また、合成モードも［乗算］から［通常］に変更し、不透明度を20%に調整しました。

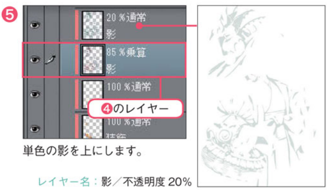








レイヤー名：影／［乗算］／不透明度85%



単色の影を上にします。

レイヤー名：影／不透明度20%



09 加筆と修正で整える

加筆します。エッジに少し明るい色を描き込むことで、形をよりくっきりと際立たせたり、ハイライトを加えて質感を出したりします。

エッジに描画する場合は［粗い鉛筆］を、ハイライトを濃淡を出さずに塗るときは［丸ペン］を使います。

端に明るい色を加筆します。



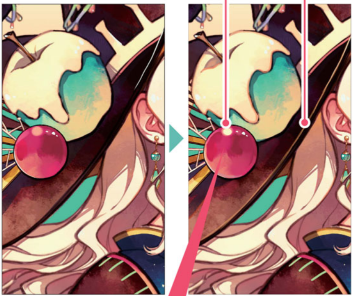


緑のハイライト
R=51
G=182
B=149

ツール：［丸ペン］／［粗い鉛筆］

細かな照り返しを描くことで帽子のつばの形がより際立ちます。

ハイライトを加えツヤを出します。



レイヤー名：加筆

ハイライト
R=255
G=254
B=206

10 差し色を入れる

服の塗りに差し色を入れます。影の中に環境光（周りにある物体などから反射された光）があるように塗ります。周りにある色、背景の色などを入れることで、画面に統一感が出ます。

Ⓐ差し色1
R=116
G=149
B=226

Ⓑ差し色2
R=98
G=209
B=183





Ⓐレイヤー名：差し色／不透明度 50%
Ⓑレイヤー名：差し色

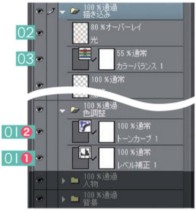
ツール：［濃い水彩］／［不透明水彩］／［柔らか］

仕上げテクニック

最後にイラストを見直して、気になるところを加筆し、色調補正をして仕上げます。



仕上げ レイヤー構成

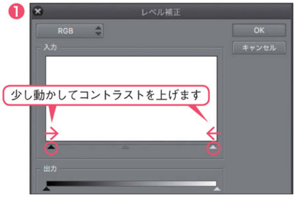


01 色調補正をする

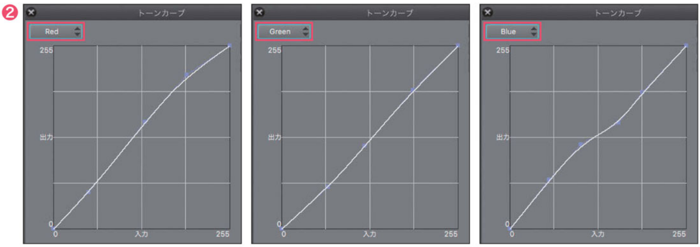
色調補正レイヤーで色を調整します。

❶［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［レベル補正］を選択。［レベル補正］レイヤーで、明るさやコントラストの調整をします。

❷次に、同じく［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［トーンカーブ］を使用して、色調整をしていきます。トーンカーブは左上の RGB のボタンから Red・Green・Blue を選択し、それぞれイラスト全体の赤・緑・青のバランスを調整します。



レイヤー名：レベル補正 1



レイヤー名：トーンカーブ 1

02 光の描画を加える

合成モード［オーバーレイ］のレイヤーに［エアブラシ］ツール→［柔らか］で描画して、明るい色で描画された箇所をより明るくします。

光
R=255
G=211
B=170　　ツール：［柔らか］



レイヤー名：光／［オーバーレイ］／不透明度 80%

03 カラーバランスを調整する

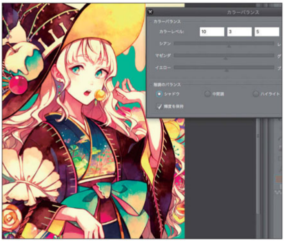
最後に［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［カラーバランス］を選択して、全体の色味のバランスを整えます。







レイヤー名：カラーバランス 1 ／不透明度 55%







06 水彩＋厚塗り 水彩ツールで描く光と影

［筆］ツール→［水彩］グループにあるサブツールを使い分け、筆のタッチや潤いを感じさせるグラデーションで明暗や質感を表現した本作例は、水彩塗りと厚塗りの中間のような仕上がりになりました。

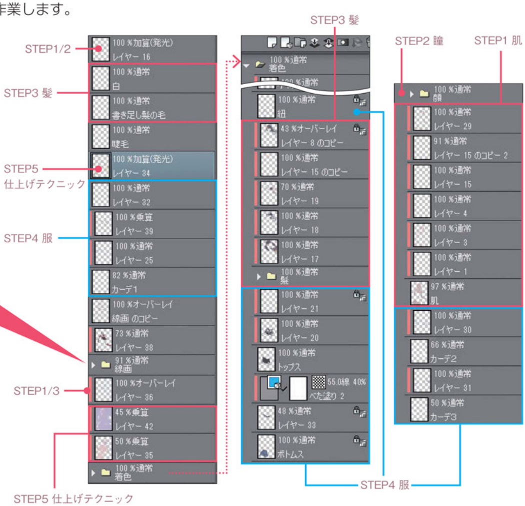
線画・レイヤー構成

塗りの段階ごとにレイヤーを作成して重ねています。線画の上に塗りを重ねたい場合は、「線画」レイヤーフォルダーの上にレイヤーを作成して作業します。

全体 レイヤー構成



線画は粒子の粗いストロークが、実際の鉛筆の感じに近い［粗い鉛筆］を使用しています。



▸ Profile



青紅

可愛くなりたい女の子が好きなフリーのイラストレーター。

Pixiv	https://www.pixiv.net/member.php?id=2872379
Twitter	@ao_beni
作業環境	**OS**：Windows 7 **タブレット**：Wacom Cintiq 21UX、iPad pro

設定

ブラシ・キャンバス設定

今回の作例ではカスタムブラシは使用していません。ほとんどの塗りを［筆］ツール→［水彩］グループにあるブラシで塗っています。

❶塗り＆なじませ



下地の塗りとなじませながら塗るときに使います。ブラシサイズを大きくしてぼんやりとしたグラデーションを描画するときにも使用しました。

❷透明水彩



標準的な［水彩］ツールです。弱めに描画色が出るので少しずつ塗り重ねたいときに使えます。

❸水彩毛筆



筆の毛先のあとが残るようなストロークのブラシです。髪の毛の塗りに使用しました。

❹濃い水彩



描画色が強くでる［水彩］ツールです。まつ毛の描き足しなどに使用しています。

❺Gペン



［ペン］ツールは、くっきりとした塗りに使えます。ハイライトを入れるときなどに使います。

❻カケアミ（トーン削り用）



［デコレーション］ツール→［カケアミ（トーン削り用)］はトーンを削るためのブラシです。服の透けた部分に使用したトーンをこれで削りました。

▶ キャンバスサイズ：幅 210mm ×高さ 297mm
▶ 解像度：350dpi

肌を塗る

色白の女の子の影は、色がくすんだり暗い印象になったりしないように気をつけます。



肌　レイヤー構成



01　光源と照り返しを描く

肌を下塗りし、その上にレイヤーを作成して［下のレイヤーにクリッピング］。照り返しを描きます。



レイヤー名：肌／不透明度 97%

肌ベース
R=229
G=206
B=206

照り返し
R=244
G=229
B=216

ツール：［他レイヤーを参照］［透明水彩］



左から夕日が差し込んでいるイラストにするため、光源を左下に設定します。夕日の色を意識して描画色を作り塗っていきます。

レイヤー名：レイヤー 1

02　赤みを足す

新規レイヤーを作成し、トーンの境目や凹凸のある部分を意識して、［筆］ツール→［水彩］→［塗り＆なじませ］で彩度の高い肌色を乗せていきます。

肌の赤み
R=245
G=169
B=165

ツール：［塗り＆なじませ］



レイヤー名：レイヤー 3
レイヤー名：レイヤー 4

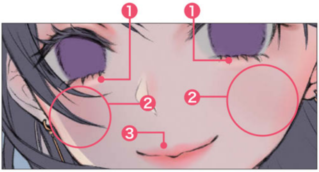
03 下まぶた、頬、唇への描き込み

❶顔の細部を描き込んでいきます。[塗り＆なじませ]で下まぶたに少し明るい色を入れて涙袋を作ります。

❷ブラシサイズを大きくした［塗り＆なじませ］で頬の赤みを薄く入れます。

❸［塗り＆なじませ］で唇にリップカラーを乗せます。

❹［加算（発光）］モードのレイヤーを作成し、[筆］ツール→［水彩］→［透明水彩］で頬や唇にハイライトを入れます。上唇はぷくっととんがってる印象を入れるために境目に描き、下唇は縦皺を意識してハイライトを描きます。



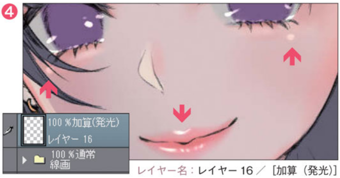
❶レイヤー名：レイヤー 4
❷レイヤー名：レイヤー 15
❸レイヤー名：レイヤー 15 のコピー 2 ／不透明度 91%

❶明るい色
R=250
G=220
B=217

❷❸頬の赤・唇
R=237
G=125
B=125

❹ハイライト
R=255
G=245
B=221

ツール：［塗り＆なじませ］
［透明水彩］



レイヤー名：レイヤー 16 ／［加算（発光）］

04 影を塗る

新規レイヤーを作成し、髪から落ちる影、首の下、耳の辺りなどに影を塗ります。

影
R=158
G=98
B=98

ツール：［塗り＆なじませ］



レイヤー名：レイヤー 29

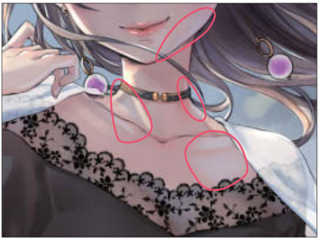
05 反射光を入れる

さらに上に［オーバーレイ］モードのレイヤーを作り、寒色系の描画色で影の中に反射光を入れます。全体の色みが暗くなりすぎないよう調整します。

反射光
R=175
G=199
B=221

ツール：［塗り＆なじませ］

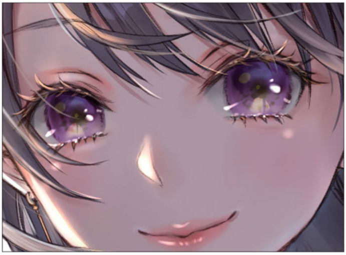




レイヤー名：レイヤー 36 ／［オーバーレイ］

瞳を塗る

瞳には細かくハイライトや照り返しを入れ、印象的な眼差しになるように仕上げます。





01 下塗りにハイライトを入れる

瞳の下塗りをした後、ハイライトを［加算（発光）］モードのレイヤーに入れて瞳の表情を作ります。

下塗り
R=122
G=87
B=137

ハイライト
R=255
G=245
B=221

ツール：［他レイヤーを参照］／［透明水彩］



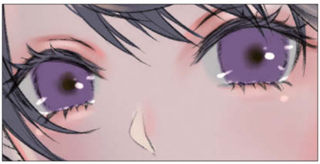
レイヤー名：レイヤー 16／［加算（発光）］

02 瞳孔を描く

新規レイヤーを作成し、［筆］ツール→［水彩］→［透明水彩］で瞳孔を描きます。色の濃さはレイヤーの不透明度で調整します。

瞳孔
R=68
G=43
B=2

ツール：［透明水彩］



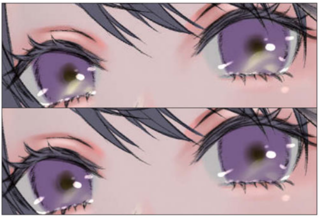
レイヤー名：レイヤー 22／不透明度 88%

03 瞳の反射光を入れる 1

新規レイヤーを作成し、画面の左から差す夕日とは反対側に［透明水彩］で反射光を入れます。合成モードは［スクリーン］にし、光の強さはレイヤーの不透明度で調整します。

反射光 1
R=255
G=255
B=153

ツール：［透明水彩］



レイヤー名：レイヤー 23 ／［スクリーン］／不透明度 54%

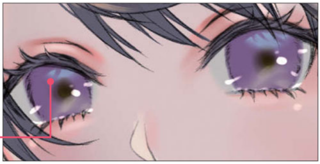
04 瞳の反射光を入れる 2

［覆い焼き（発光）］モードのレイヤーを作成し、瞳の上部にも光を入れます。瞳の上で映えるように瞳の色とは違う色相の描画色で描きますが、奇抜な色にならないようにします。これも光の強さをレイヤーの不透明度を下げて調整します。

反射光 2
R=153
G=219
B=255

ツール：［塗り＆なじませ］／［水彩毛筆］

［水彩毛筆］（透明色）でまつ毛の影になるよう一部を消します。



レイヤー名：レイヤー 24 ／［覆い焼き（発光）］／不透明度 49%

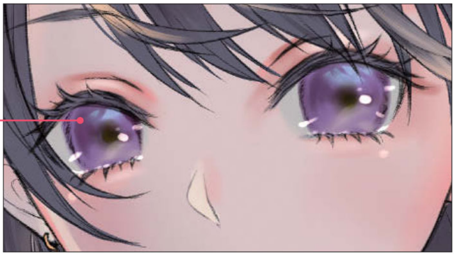
05 暗い色を塗る

新規レイヤーを作成し、暗い色で眼球の丸みを描き立体感を出します。暗さはレイヤーの不透明度で調整します。瞳を暗くしたことで優しい印象になりました。やわらかな描画にしたかったので、［筆］ツール→［水彩］→［にじみ縁水彩］を使いました。

暗い色
R=109
G=75
B=122

ツール：［にじみ縁水彩］

レイヤーの合成モードは合成した色を暗くする［減算］にして塗りました。



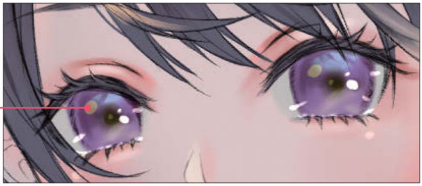
レイヤー名：レイヤー 28 ／［減算］／不透明度 47%

06 キラキラ感を出す

より瞳を印象づけるために、光を入れキラキラ感を出します。

光
R=107
G=142
B=1

ツール：[Gペン]



合成モード［加算］のレイヤーに、彩度の高い色で描き込みます。

レイヤー名：レイヤー 26／［加算］／不透明度 54%

07 瞳を描き込む

❶新規レイヤーを作成し、[塗り＆なじませ] で瞳の虹彩を暗い色で描き込みます。濃度はレイヤーの不透明度で調整します。

❷合成モード［オーバーレイ］のレイヤーを作成し、[塗り＆なじませ] で下部にさらに光を加えます。

❶暗い色
R=48
G=32
B=25

❷下部の光
R=243
G=229
B=190

ツール：[塗り＆なじませ]



❶レイヤー名：レイヤー 22／不透明度 88%
❷レイヤー名：レイヤー 27／［オーバーレイ］

08 瞳を仕上げる

❶［塗り＆なじませ］で瞳の上部に少し暗い色を描き込みます。レイヤーの合成モードは［乗算］にし、暗さは不透明度で調整します。

❷［加算（発光）］モードのレイヤーに、[濃い水彩] でまつ毛に照り返しを足します。

❸眉とまつ毛の下塗りレイヤーの不透明度を下げて、薄くしました。

❶暗い色
R=94
G=49
B=88

❷照り返し
R=181
G=146
B=112

ツール：[塗り＆なじませ]／[濃い水彩]



❸「レイヤーの」不透明度を下げます。



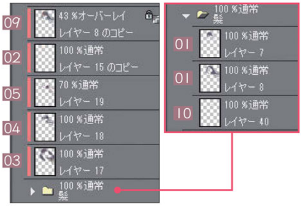
❶レイヤー名：レイヤー 9 のコピー／［乗算］／不透明度 57%
❷レイヤー名：レイヤー 16／［加算（発光）］
❸レイヤー名：レイヤー 10／不透明度 50%

髪を塗る

影は、逆光によって大部分が影になっていますが、色がくすんだり暗い印象になったりしないように気をつけます。



髪 レイヤー構成



01 髪の下塗りをする

［塗りつぶし］ツール→［他レイヤーを参照］で髪を下塗りします。

髪ベース
R=96
G=91
B=110

ツール：［他レイヤーを参照］



レイヤー名：レイヤー 7

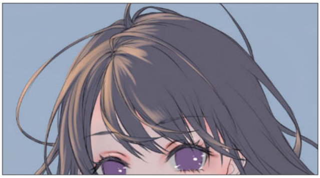


レイヤー名：レイヤー 8

02 照り返しを入れる

新規レイヤーを作成し、光源を意識して髪に夕日の色を入れ込みます。ツールは［筆］ツール→［水彩］→［水彩毛筆］を使い、毛筆のようなストロークで髪の毛を表現します。
後ろの毛の構造も考えて入れることで奥行きが出ます。

照り返し
R=211
G=174
B=148 ツール：［水彩毛筆］



レイヤー名：レイヤー 15 のコピー

03 グラデーションで色味を加える

ベースの色より少し暖色が入った色を描画色にします。新規レイヤーを作成し、夕日の光が照り返す部分からグラデーションになるように描画します。

グラデーション
R=100
G=86
B=102

ツール：[塗り&なじませ]



レイヤー名：レイヤー 17

04 髪の影を入れる

新規レイヤーを作成し、頭の丸みと奥行きを意識して影を入れます。
影の描画色は 2 色作り、同じレイヤーに混ぜ合わせながら［水彩毛筆］で塗って陰影に深みを出します。

1 影
R=76
G=68
B=84

2 影
R=56
G=51
B=63

ツール：[水彩毛筆]



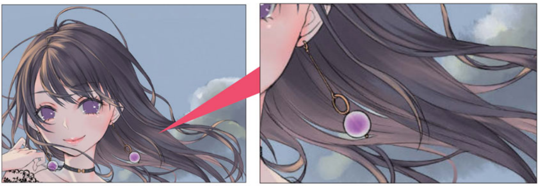
レイヤー名：レイヤー 18

05 夕日の色を混ぜる

さらにレイヤーを作成し、後ろ側のなびく髪に暖色系の色を照り返しとして入れ、夕日の光が透けた感じを表現します。前髪との塗りに差ができて立体感も出てきました。明るさはレイヤーの不透明度で調整します。

照り返し
R=152
G=124
B=130

ツール：[塗り&なじませ]



レイヤー名：レイヤー 19／不透明度 70%

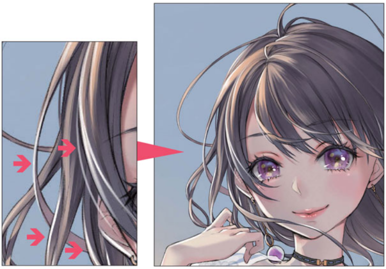
06 ハイライトを入れる

より光を強調するようにハイライトを入れ、コントラストを高くします。［塗り＆なじませ］や［筆］ツール→［水彩］→［水多め］を使いました。

ハイライト
R=255
G=255
B=255

ツール：［塗り＆なじませ］／［水多め］





レイヤー名：白

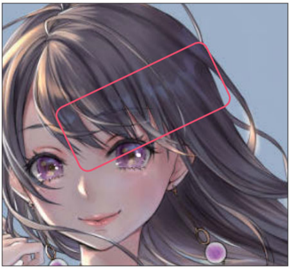
07 影の中の照り返しを入れる

影になっている側に、［筆］ツール→［水彩］→［透明水彩］で反射光による照り返しを塗ります。レイヤーと描画色は STEP1 肌を塗るの05（P.108）と同じです。

反射光
R=175
G=199
B=221

ツール：［透明水彩］





レイヤー名：レイヤー 36／［オーバーレイ］

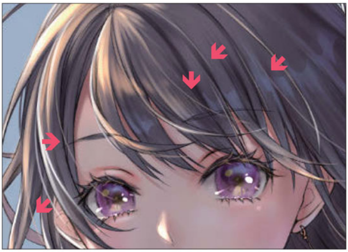
08 細い髪の毛を加筆する

線画レイヤーの上に新規レイヤーを追加し、［筆］ツール→［水彩］→［濃い水彩］を使い細い線で髪の毛を描き足します。

髪の毛
R=175
G=155
B=151

ツール：［濃い水彩］





レイヤー名：書き足し髪の毛

09 色味を調整する

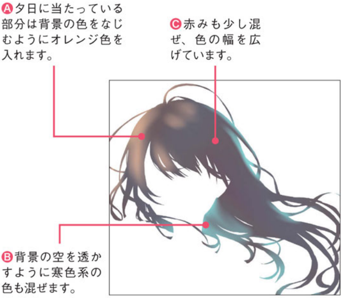
髪の下塗りレイヤーを複製し、合成モードを［オーバーレイ］にして塗りを加え、色味を調整します。色合いは不透明度を下げて調整します。

Ⓐオレンジ
R=255
G=206
B=166

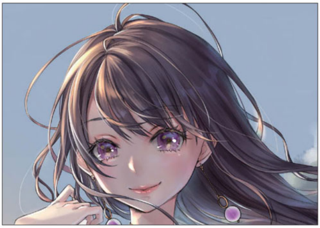
Ⓑ水色
R=151
G=226
B=229

Ⓒ赤み
R=110
G=58
B=80

ツール：［塗り＆なじませ］







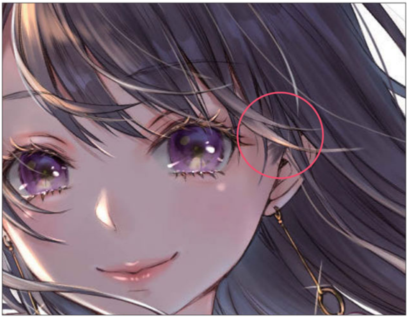
レイヤー名：レイヤー８のコピー／［オーバーレイ］／不透明度 43%

10 生え際を描く

髪の下塗りレイヤーの下に新規レイヤーを追加し、もみあげ辺りの生え際を［水彩毛筆］で加筆します。

髪の毛
R=78
G=63
B=76

ツール：［水彩毛筆］



レイヤー名：レイヤー 40

服を塗る

体のラインとシワができる部分に注意しながら明暗をつけていきます。シワは関節の辺りに多く入れます。厚い布地の服にはしっかりと影を入れ、薄手の布は軽いタッチで塗って質感の違いを表現します。



服 レイヤー構成



01 下塗りと影を入れる

下塗り後、影を入れます。まずはボトムスの影を塗ります。

❶服の各パーツをベースの色で下塗りします。

❷ボトムスは下塗りしたレイヤーを［透明ピクセルをロック］し、［筆］ツール→［水彩］→［塗り＆なじませ］で描き込みます。まずは大まかに影を塗ります。

❶トップスベース	❶ボトムスベース	❶紐ベース	❷影
R=71	R=132	R=54	R=115
G=70	G=148	G=34	G=125
B=75	B=169	B=66	B=155

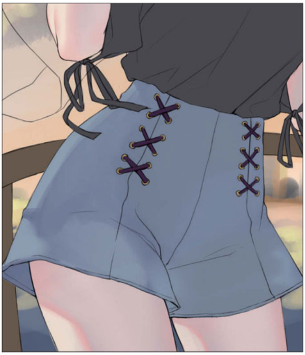
ツール：❶［他レイヤーを参照］／❷［塗り＆なじませ］

❶



レイヤー名：トップス
レイヤー名：ボトムス

❷



レイヤー名：ボトムス

02 影の描画で立体感を出す

「ボトムス」レイヤーに［塗り＆なじませ］でシワと影を描き加えて立体感を出していきます。足の付け根の部分はシワを多く、そのほかはあまりシワを入れないように、バランスを見ながら塗ります。

影
R=115
G=125
B=155

濃い影
R=77
G=85
B=118

ツール：［塗り＆なじませ］



影の境界あたりを濃くすると照り返しが強調されツヤが出ます。

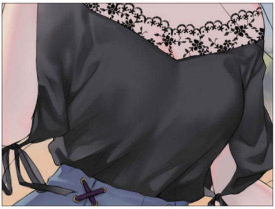
レイヤー名：ボトムス

03 トップスの影を入れる

トップスの下塗りのレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、トップスのシワと影を暗い色で塗ります。［塗り＆なじませ］を使い、濃淡は筆圧で調整します。

シワと影
R=35
G=35
B=35

ツール：［塗り＆なじませ］



レイヤー名：レイヤー 20

04 反射光を塗る

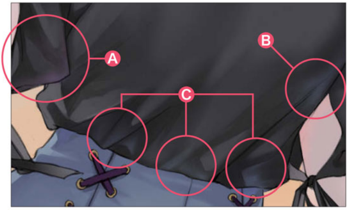
黒の影で色がつぶれた部分をメインに、反射光を入れていきます。
新規レイヤーを作成し、［スポイト］（Alt）でボトムスの色などを描画色にしながら［塗り＆なじませ］を使い描画します。

A反射光 1
R=150
G=134
B=158

B反射光 2
R=113
G=126
B=149

C反射光 3
R=226
G=235
B=253

ツール：［塗り＆なじませ］



レイヤー名：レイヤー 21

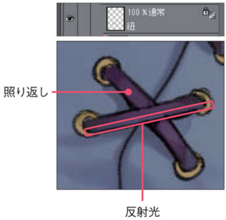
05 紐を描き込む

下塗りした「紐」レイヤーで、紐に照り返しと、ボトムスの色に近い反射光を入れます。

照り返し
R=87
G=63
B=101

反射光
R=72
G=74
B=106

ツール：［塗り&なじませ］





レイヤー名：紐

06 レースの生地を透かす

レース部分にトーンを貼り、透けた感じを出します。

❶新規レイヤーに、線画段階で描いたレース模様の生地部分を［ペン］ツール→［G ペン］でベタ塗りし、レイヤーの不透明度を下げて濃度を調節しました。

❷［レイヤー］メニュー→［新規レイヤー］→［トーン］でトーンレイヤーを作成し、［下のレイヤーでクリッピング］で❶のレイヤーにクリッピングします。

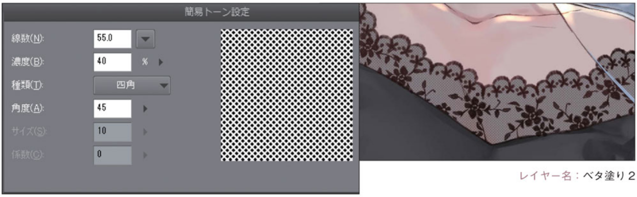
❸描画色を肌の色にして、［カケアミ（トーン削り）］で透けた表現に強弱を出します。

❶



レイヤー名：レイヤー 33 ／不透明度 48%

❷

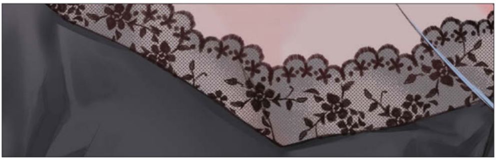


レイヤー名：ベタ塗り 2

❶ベタ塗り
R=71
G=70
B=75

❸肌の色
R=177
G=158
B=158

❸



レイヤー名：レイヤー 33 ／不透明度 48%

ツール：［Gペン］／［カケアミ（トーン削り）］

07 カーディガンを描く

❶薄手のカーディガンを描きます。肩にかかる部分（「カーデ1」レイヤー）、裏地が見える部分（「カーデ2」レイヤー）、それ以外の部分（「カーデ3」レイヤー）の3つにレイヤーを分けて［塗りつぶし］ツール→［他レイヤーを参照］で下塗りしています。

❷カーディガンを透かすため不透明度を調整します。3つの下塗りレイヤーはそれぞれ不透明度を変え、手前のものほど不透明度を高めに設定します。

❸新規レイヤーを作成し、下塗りのレイヤーに［下のレイヤーでクリッピング］して影を塗ります。グレーの影だとくすんだ色調になるので青みがかった影にします。

❹肩にかかる部分は、さらに上にレイヤーを作成して肌に近い色を塗り、［乗算］モードにして重ねます。

❺上にレイヤーを作成し、細部を加筆して仕上げます。ここは［Gペン］を使い、くっきりとした描画で照り返しなどを描いています。

❶



❷





❶ベース
R=255
G=255
B=255

❸影
R=158
G=177
B=213

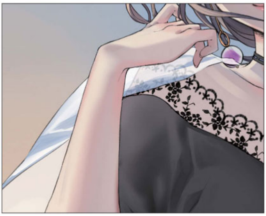
❹肩の透け
R=194
G=183
B=184

❺細部
R=193
G=198
B=208

❺照り返し
R=255
G=255
B=255

Ⓐレイヤー名：カーデ1／不透明度 82%
Ⓑレイヤー名：カーデ2／不透明度 66%
Ⓒレイヤー名：カーデ3／不透明度 50%

❸



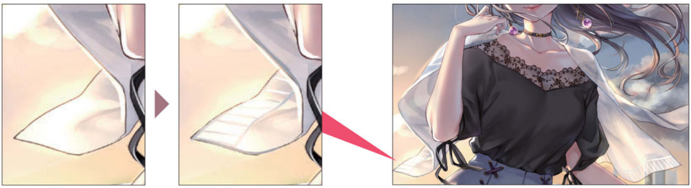
レイヤー名：レイヤー 25

❹



レイヤー名：レイヤー 39／［乗算］

❺



ツール：❶［他レイヤーを参照］／❸［透明水彩］／❹［塗り＆なじませ］／❺［Gペン］

レイヤー名：レイヤー 32

仕上げテクニック

仕上げに光や影の描画を描き足し、メリハリをつけます。美しい逆光の表現になるよう、色味にも注意しながら仕上げます。



仕上げ　レイヤー構成

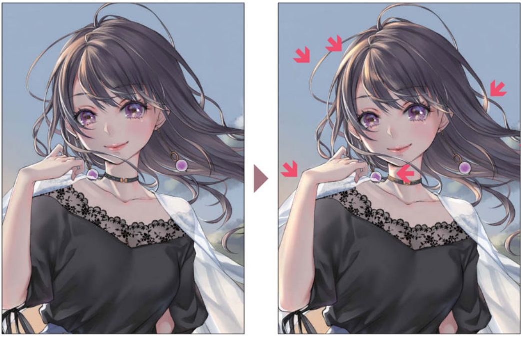


01 照り返しを強くする

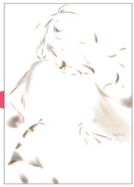
合成モード［加算（発光）］のレイヤーを作り、［筆］ツール→［水彩］→［塗り＆なじませ］でふんわりとした光を入れていきます。夕日の照り返しがより強くなりました。

光
R=122
G=85
B=47

ツール：［塗り＆なじませ］



レイヤー名：レイヤー 34 ／［加算（発光）］



描画部分

02 色の調整をする

人物の色を全体的に暗くして、明暗の差をつけます。「着色」レイヤーフォルダーの上にレイヤーを作成し［下のレイヤーでクリッピング］。［乗算］モードにして夕日の色を意識して暖色系の色を塗り重ねます。
髪やカーディガンの影も［スポイト］（Alt）で色を取得して塗ります。
人物全体の色調が少し暗くなりました。
01で入れた光は、このレイヤーより上にあるので、明るいままです。

色の調整
R=224
G=197
B=206

ツール：［塗り＆なじませ］



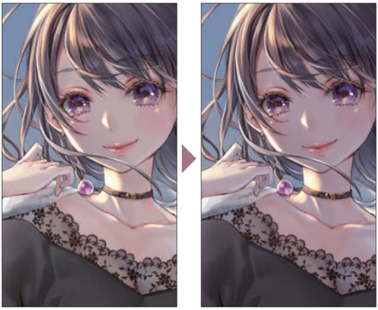
描画部分



レイヤー名：レイヤー 35／［乗算］／不透明度 50%

03 逆光の影を入れる

さらにもう１枚「着色」レイヤーフォルダーの上にレイヤーを作成し、［乗算］モードにします。［塗り＆なじませ］で寒色系の色を塗ってさらに暗くし、コントラストを高くします。明暗の加減は不透明度で調整します。



レイヤー名：レイヤー 42／［乗算］／不透明度 45%

逆光の影
R=195
G=186
B=215

ツール：［塗り＆なじませ］



描画部分

完成！





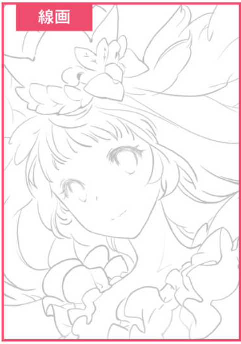
07 厚塗り 1つのブラシで仕上げる

ここからは厚塗りの作例を見ていきます。まずは幻想的なイメージのカラフルな作例で解説していきます。ファンタジー設定のキャラクターが繊細な塗りで表現されており、華やかに仕上げられています。

線画・レイヤー構成

厚塗りの場合は、線画を残さない場合もありますが、この作例では完成時にもキャラクターのアウトラインなどを残しています。

線画

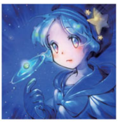


線画は「線画」フォルダーにありますが、仕上げ段階で輪郭線などを「仕上げ 1」レイヤーで加筆しています。

全体 レイヤー構成



▸ Profile



吉岡愛理

普段の絵柄とは違ったテイストですが、とても楽しく描かせていただきました。少しでも皆様のお役に立てれば幸いです。

Pixiv	https://www.pixiv.net/member.php?id=13522091
作業環境	**OS**：Windows 10 **タブレット**：Wacom Intuos Pro 660

設定

ブラシ・キャンバス設定

塗りに使うメインのツールは［鉛筆］ツール→❶［濃い鉛筆］です。
［ブラシサイズ］を大きくして、筆圧で太くならないようにしながら塗りを重ねる描画を多用しています。筆をぼかしたいときは、［アンチエイリアス］や［硬さ］の設定を変えます。
シャープな塗りにしたい場合は標準的なブラシサイズにして、しっかりとした筆圧で塗ります。
描画部分を消すときは［消しゴム］ツール→❷［硬め］を使っています。

❶濃い鉛筆

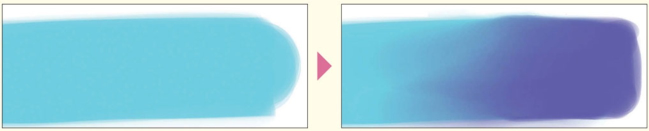


塗りを重ねるときは、［ブラシ濃度］を下げて少しずつ塗ってグラデーションを作ります。

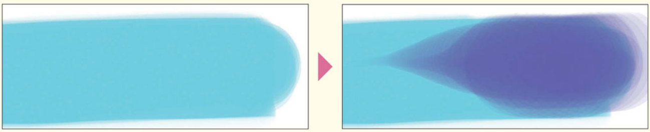
POINT!

濃い鉛筆で塗りを混ぜる

［濃い鉛筆］でも［ブラシ濃度］を下げて塗り重ねれば混色させることができます。このとき［ブラシサイズ］を大きくするほど自然なグラデーションになります。またブラシ先端をぼかしたいときは［硬さ］の設定を下げます。



自然なグラデーションはブラシサイズ 1700px で塗りを重ねて描きます。



ブラシサイズ 300px で上に塗り重ねるときれいなグラデーションになりません。

※解像度350dpiのキャンバスに描いたものを100%で掲載しています。

❷硬め

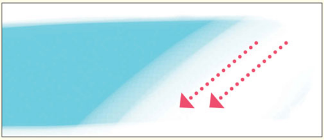


［ブラシ濃度］を下げ、ストロークを重ねて使うことで、グラデーション状に消すことができます。

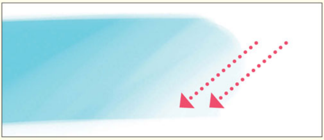
POINT!

消しゴムでグラデーションを作る

［濃い鉛筆］と同じように［消しゴム］ツール→［硬め］を大きなブラシサイズで使用しグラデーションを作ります。



ブラシサイズ 300px だと比較的シャープに消えるので、塗りのエッジを目立たせることができます。



ブラシサイズ 1700px で消すと柔らかい表現になります。

▶ キャンバスサイズ：幅 210mm ×高さ 297mm
▶ 解像度：350dpi

筆圧の設定

［筆圧検知レベルの調節］より、自分に合った筆圧設定にしています。

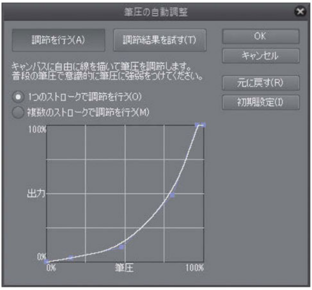
❶［ファイル］メニュー※→［筆圧検知レベルの調節］を選択します。

❷［筆圧の自動調整］ダイアログが開いたら、キャンバス上に普段の筆圧で線を引きます。［OK］をクリックで筆圧の設定は完了です。

❶



❷

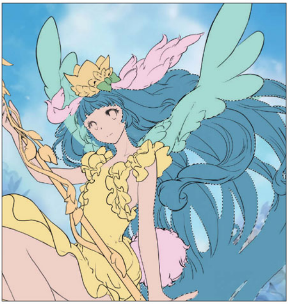


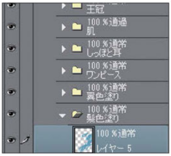
※macOS、iPadの場合、［CLIP STUDIO PAINT］メニュー。

パーツを分ける

01 パーツごとに色分けする

肌、服、髪、小物のパーツごとに選択範囲を作成し［編集］メニュー→［塗りつぶし］を使い、単色で色分けします。色はなんでもOKです。
パーツ分けしたそれぞれの名前でフォルダーを作り整理します。塗りつぶしたパーツは［レイヤー］メニュー→［レイヤーから選択範囲］→［選択範囲を作成］を選んで描画部分から選択範囲を作成し、［選択範囲］メニュー→［選択範囲をストック］で、選択範囲の保存をしておきます。







パーツごとの選択範囲を保存しておきます。

02 色を調整する

すべてのパーツ分けが済んでから、背景との色相のバランスを見ながら色を調整します。
全体的に薄く明るい水色ですが、事前に描いていたラフ画の水彩っぽいイメージも残したかったので、あえて似た色で統一しました。色の置き換えは、01で保存した選択範囲を［選択範囲］メニュー→［ストックから選択範囲を復帰］して、［編集］メニュー→［塗りつぶし］で行います。

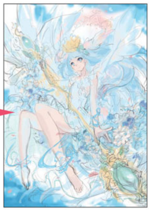
Ⓐ髪
R=193
G=233
B=255

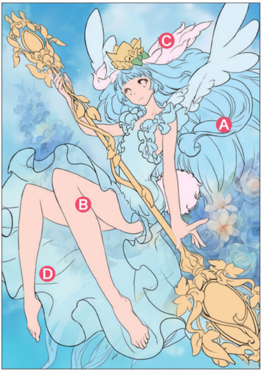
Ⓑ肌
R=255
G=227
B=218

Ⓒ飾り
R=255
G=240
B=249

Ⓓ服
R=215
G=238
B=246

ラフ





肌を塗る

ここから本格的に塗りの工程を見ていきます。ほぼすべての塗りを［ブラシ濃度］を 30%前後に下げた［鉛筆］ツール→［濃い鉛筆］で塗り重ねていきます（詳しくは→ P.124）。



肌 レイヤー構成



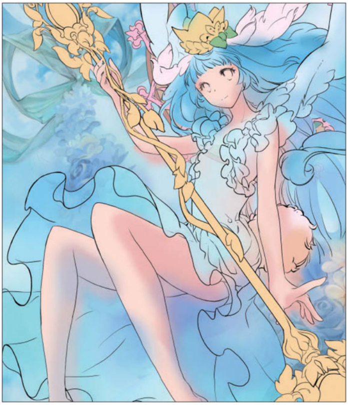
01 大まかな影を入れる

新規レイヤーを作成し、ベースの色は明るい部分として残して、大まかな陰影をつけます。ツールはブラシサイズ 100px 以上の［鉛筆］ツール→［濃い鉛筆］です。このときに、空の青の反射や影の中の照り返しも大まかに入れておきます。

影
R=244
G=190
B=183

青の反射
R=146
G=162
B=219

ツール：［濃い鉛筆］



レイヤー名：肌の色塗り 1

02 肌の立体感を出す

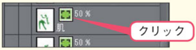
［濃い鉛筆］で明暗をつけて立体感を出していきます。01で保存した肌の選択範囲（P.126）を読み込み、選択範囲を反転して不要な塗りを［消しゴム］ツール→［硬め］で消します。
隣の色がはみ出ている部分は、完全には消さず少し混ざったような感じにしています。

立体感
R=245
G=191
B=185

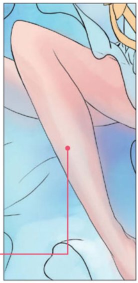
ツール：［濃い鉛筆］
［硬め］

POINT!

サムネイルをクリックするとストックした選択範囲を読み込むことができます。







足は、裏側の見えない箇所を意識して立体的に描きます。

レイヤー名：肌の色塗り 1

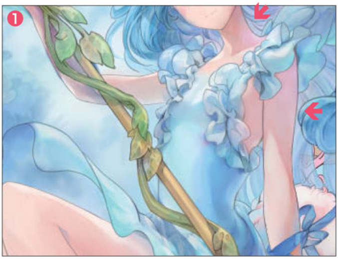
03 肌の影を塗り重ねる

［濃い鉛筆］で影を塗っていきます。

❶体に太陽からの光が当たっているイメージで影を描いていきます。影のフチに少し濃い部分を作ると、光が強く当たった感じが出ます。

❷新規レイヤーを作成し、アイテムから落ちる影などを塗ります。

❸新規レイヤーを作成し、リボンが絡む足にも影を入れていきます。

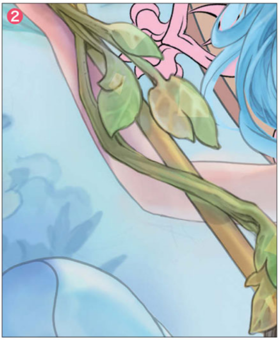


レイヤー名：肌の色塗り 1

影
R=236
G=162
B=159

青い影
R=108
G=123
B=164

ツール：［濃い鉛筆］



レイヤー名：肌の色塗り 2



レイヤー名：肌の色塗り 3

04 肌に照り返しを入れる

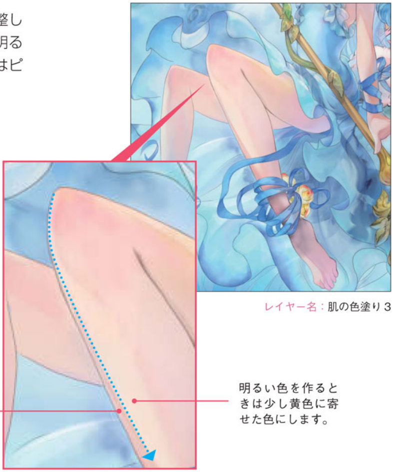
足が長く細く見えるように光の方向を変えて調整しました。［濃い鉛筆］で肌の色に黄色を混ぜた明るい色と白で照り返しを塗ります。また、ひざにはピンクを入れて肌の印象をより鮮やかにしました。

明るい色
R=248
G=232
B=201

白
R=255
G=255
B=255

ピンク
R=249
G=195
B=194

ツール：［濃い鉛筆］



レイヤー名：肌の色塗り３

05 肌の影を加筆する

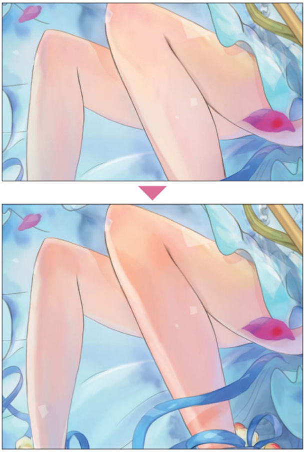
画面が単調にならないように、新規レイヤーを作成し［濃い鉛筆］で鮮やかな色の影を加えます。この加筆により彩度の幅が広がりました。

鮮やかな影
R=252
G=189
B=170

ツール：［濃い鉛筆］



レイヤー名：肌の色塗り４

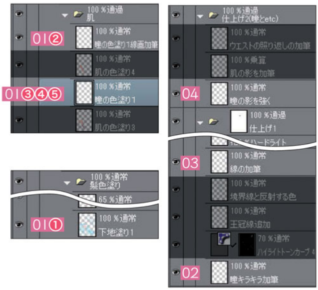


瞳を塗る

瞳も［鉛筆］ツール→［濃い鉛筆］で描いていきます。瞳の塗りは「肌」レイヤーフォルダーの中で行い、仕上げの段階で上に作ったレイヤーフォルダーに線や光を加筆しています。



瞳　レイヤー構成



01　瞳の下塗りと描き込みをする

❶［濃い鉛筆］で瞳を下塗りします。

❷線画を新規レイヤーで加筆して目元をはっきりさせます。

❸工程❷の下に新規レイヤーを作成し色を塗ります。眼球の形を意識しながら、立体感が出るように大きいブラシサイズの［濃い鉛筆］でグラデーションを描画します。

❹上の方には肌から［スポイト］（Alt）した色で反射光を入れます。

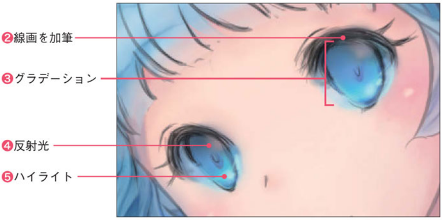
❺下の方に光のハイライトを入れます。

色	R	G	B
❶瞳の下塗り	R=170	G=238	B=246
❷加筆した線	R=0	G=0	B=0
❸瞳の青	R=91	G=191	B=229
❸瞳の影	R=59	G=89	B=113
❹反射光	R=229	G=205	B=202
❺ハイライト	R=255	G=255	B=255

ツール：［濃い鉛筆］

❶


レイヤー名：下地塗り1



❷レイヤー名：瞳の色塗り1線画加筆
❸❹❺レイヤー名：瞳の色塗り1

02 キラキラを入れる

ブラシサイズを小さくした［鉛筆］ツール→［濃い鉛筆］で瞳の中に光の粒を飛ばし、眼の印象をより強くします。少しまつ毛も描き足します。

キラキラ１ R=233 G=174 B=244

キラキラ２ R=138 G=250 B=222

キラキラ３ R=252 G=255 B=209

ハイライト R=255 G=255 B=255

まつ毛 R=0 G=0 B=0



レイヤー名：瞳キラキラ加筆

ツール：［濃い鉛筆］

03 線画で光と影を加える

❶新規レイヤーを作成し、瞳の上に線画で影を描き足します。

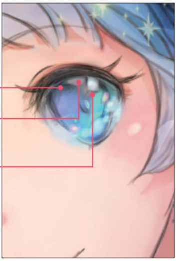
❷ブラシ濃度を下げた［濃い鉛筆］で反射光も加えました。

❸02で描いたハイライトを線画でフチ取り、よりくっきりとさせます。

❶❸線画 R=0 G=0 B=0

❷反射光 R=229 G=222 B=222

ツール：［濃い鉛筆］



レイヤー名：線の加筆

04 瞳の塗りを濃くする

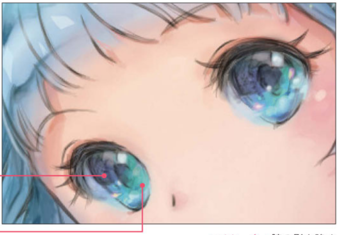
画面全体で見たときに、顔の印象が弱いので瞳の影を塗ります。

❶新規レイヤーを作成し、瞳の上のほうと瞳孔の辺りを黒い線を重ねて描画します。

❷青緑を描画色にして塗り足し、瞳の彩度を上げます。

❶黒 R=0 G=0 B=0

❷青緑 R=37 G=174 B=170



レイヤー名：瞳の影を強く

ツール：［濃い鉛筆］

服を塗る

青を基調にした配色の中、ワンピースも青で彩色されていますが、複雑にさまざまな色が混ざっており、塗りに深みを与えています。



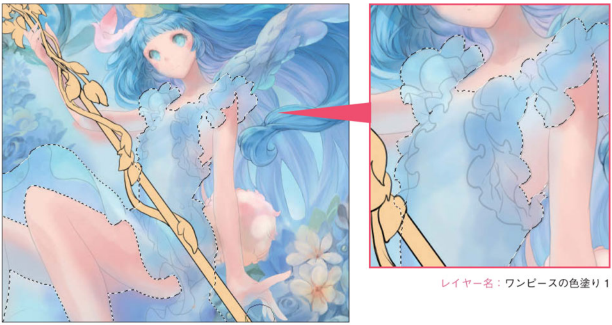
服 レイヤー構成



01 ワンピースの明暗をつける

ワンピースの形で選択範囲を作成し、ブラシサイズを大きくした［鉛筆］ツール→［濃い鉛筆］で明暗を大まかにつけます。服にかかっている肌の色は少し残すようにしておきます。

青
R=115
G=166
B=216
ツール：［濃い鉛筆］



レイヤー名：ワンピースの色塗り 1

02 スカートのシワを描く

ウエスト部分にスカートのシワを描き入れます。大まかに明暗をつけた01をベースに影を加えた後、明るい部分を塗ります。
塗りを重ねて明暗を強めにしていき、画面上の影の流れをはっきりさせます。同時に、シワの形も微調整しながら塗っています。

暗い青
R=30
G=40
B=46

ツール：[濃い鉛筆]



レイヤー名：ワンピースの色塗り２



レイヤー名：ワンピースの色塗り３面どり

03 加筆して透明感を出す

❶新規レイヤーを作成し、ワンピースの透明感を出すために、背景の花の形をうっすらと描き足します。

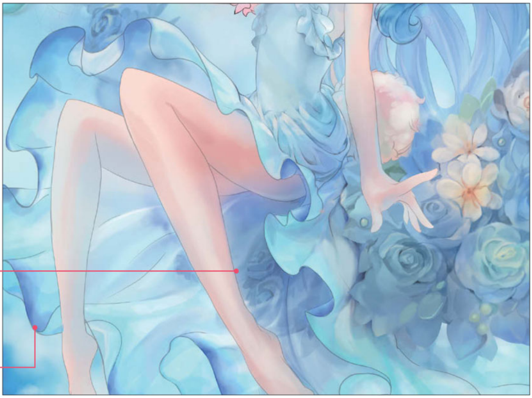
❷新規レイヤーを作成し、背景にスカートの色が溶け込みすぎないよう、スカートのフチにグラデーションを追加します。

❶❷フチ
R=90
G=138
B=255

ツール：[濃い鉛筆]

❶ここはスカートが透けたように描きます。

❷スカートのフチを濃くしました。



❶レイヤー名：ワンピースの色塗り花４加筆
❷レイヤー名：ワンピースの色塗り５グラデ

04 フリルを描き込む

フリルの描き込みをします。新規レイヤーを作成し、ペールオレンジや紫系の色味も少し加えながら、明暗の境界線を描いていきます。濃度は不透明度を下げて調整します。

ペールオレンジ
R=242
G=203
B=209

紫系の色
R=173
G=167
B=224

ツール：[濃い鉛筆]



レイヤー名：フリルの色塗り 1 ／不透明度 66%

05 彩度を調整する

合成モード［オーバーレイ］と［ハードライト］のレイヤーを作成して描画し、色味を加えます。描画色はワンピースの描画部分から［スポイト］（Alt）で取った色、その彩度を上げた色、青などを使います。

❶［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成し、色を加えてくすんだ色味の彩度を上げます。

❷上半身の影の辺りを［ハードライト］モードのレイヤーで塗り、影の彩度も上げます。濃度は不透明度を下げて調整します。

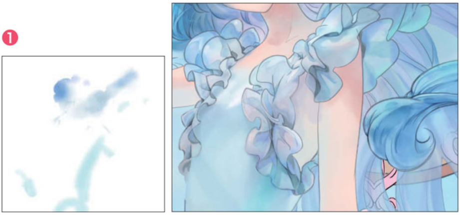
ワンピースの色
R=202
G=223
B=237

彩度を上げた色
R=195
G=242
B=252

青
R=120
G=170
B=246

ツール：[濃い鉛筆]

❶



レイヤー名：フリルの色塗り 2 ／［オーバーレイ］

❷



レイヤー名：フリルの色塗り 3 ／［ハードライト］／不透明度 80%

06 トーンカーブで光を入れる

ワンピースに［トーンカーブ］レイヤーで光を入れます。レイヤーマスクでトーンカーブの色調補正が反映される領域を制限します。

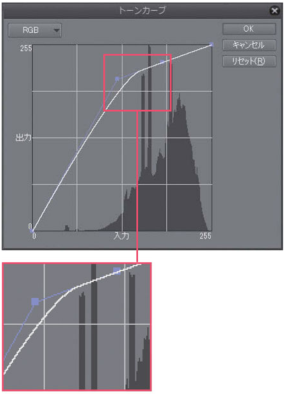
❶［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［トーンカーブ］を選択します。表示された［トーンカーブ］ダイアログでグラフを動かし、色が明るくなるように色調補正します。

❷［編集］メニュー→［消去］を選択すると全体にマスクがかかります。こうするとトーンカーブの効果が消えます。

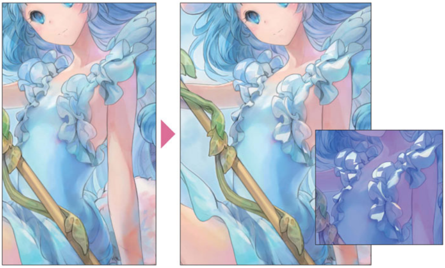
❸明るくしたい部分のマスクを［濃い鉛筆］で削ります。通常の描画色で描くようにブラシを動かすとマスクが削られ（描画色は問いません）、透明色で描画するとマスク範囲を増やせます。マスクが削られた部分に❶で設定したトーンカーブが反映されます。

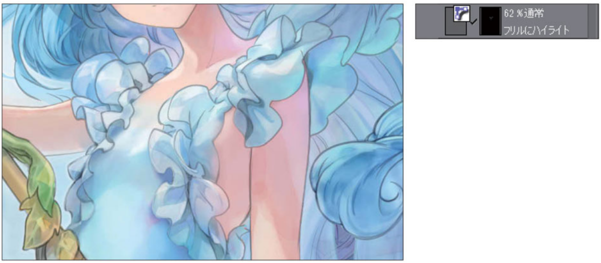
❹レイヤーの不透明度を下げてトーンカーブによる明るさを調整します。

ツール：［濃い鉛筆］（マスクを編集）

❶


❷


❸


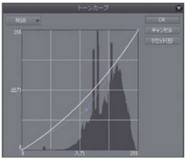
❹


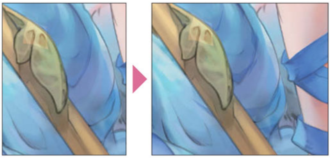
レイヤー名：フリルにハイライト／不透明度 62%

07 厚塗り ▼服を塗る

07 トーンカーブで影を入れる

影を加えます。06で［トーンカーブ］レイヤーを使って光を入れたときと同じ手順で、暗く色調補正し、レイヤーマスクで色調補正される（暗くなる）範囲を調整します。合成モードは［乗算］にして、影の濃度はレイヤーの不透明度で調整します。





ツール：［濃い鉛筆］（マスクを編集）

レイヤー名：ワンピースに影／［乗算］／不透明度 41%

08 ワンピースに加筆する

❶ワンピースが物足りなく感じたのでフリルを追加することにしました。レイヤーを作成し、明暗を描きます。色は、ワンピースで使われている色を［スポイト］（Alt）で取得します。

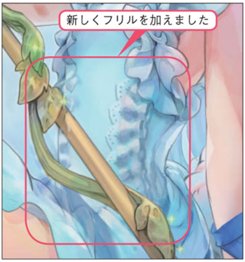
❷明暗を描画した❶の上に新規レイヤーを作成。［濃い鉛筆］のブラシサイズを小さくして、線画を描きます。

❸バランスを見て、肩にフリルを追加しました。描画先は❶と同じレイヤーです。

❹合成モード［オーバーレイ］のレイヤーを作成し、腹部の光が当たる箇所に描画を加えて少し明るくしました。

❺新規レイヤーを作成し、照り返しや影を加筆します。描画後、加筆した色の濃度をレイヤーの不透明度で調整しています。

❶



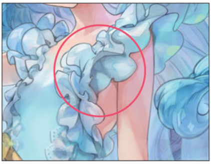
レイヤー名：フリルの加筆 1 明暗カラー

❷



レイヤー名：フリルの加筆 1 線画

❸



レイヤー名：フリルの加筆 1 明暗カラー



❹腹部（胸の下）
R=123
G=250
B=255

❹腹部（脇の下）
R=186
G=139
B=235

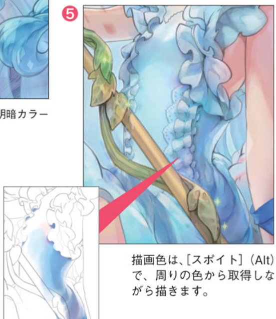
ツール：［濃い鉛筆］

❹



レイヤー名：腹部に明かり／［オーバーレイ］

❺



描画部分

描画色は、［スポイト］（Alt）で、周りの色から取得しながら描きます。

レイヤー名：上半身の明暗強調／不透明度 90%

09 頭の飾り（耳）を塗る

頭のフワフワとしたピンクの飾りはキャラクターの「耳」です。レイヤーを追加し、ピンクをベースに構造色※のような幻想的な色合いにします。

❶彩度の強い色をつけていき、影には青みがかった色を塗り、さらに空の反射としてエメラルドグリーンを入れます。

❷明暗の境界線を描きます。主線を最後に描き足し、アウトラインを強くします。

❶ピンク	❶ブルー	❶グリーン
R=249	R=158	R=194
G=142	G=190	G=236
B=144	B=220	B=233

ツール：［濃い鉛筆］

❶



❷



❶レイヤー名：しっぽと耳の色塗り 1

❷レイヤー名：しっぽと耳の色塗り 2

10 リボンを塗る

腕や足に巻かれたリボンを塗ります。

❶ベースの色を塗り、レイヤーの不透明度を 30%にして下の色が見えるようにします。そうすることで、最終的にリボンの軽やかな感じが表現できます。

❷選択範囲で囲み、明暗をつけます。影の中に紫系の色を入れ単調にならないようにします。また、肌の反射色も肌の色を［スポイト］（Alt）して入れます。

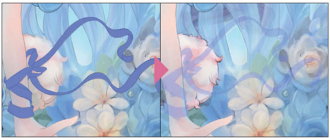
❸明るい部分と暗い部分の境界線は濃く描画します。

❶ベース色	❷明るい部分	❷❸暗部・濃い色
R=120	R=127	R=62
G=133	G=186	G=93
B=250	B=230	B=154

❷紫	❷肌の反射
R=160	R=209
G=170	G=168
B=230	B=175

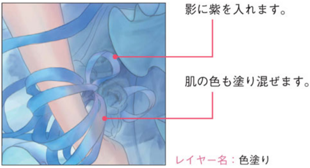
ツール：［濃い鉛筆］

❶



レイヤー名：リボンカラー／不透明度 30%

❷



レイヤー名：色塗り

❸



レイヤー名：レイヤー 31



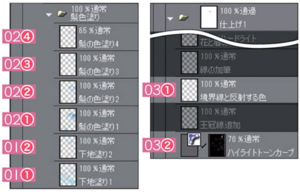
※構造色……クジャクの羽やシャボン玉のように、光を反射したときに、さまざまな色彩が映る現象。

髪を塗る

髪の毛は青く塗りました。反射光などの描画色に紫やピンクを入れるなどして、色味が単調にならず、華やかになるように気をつけながら着色します。



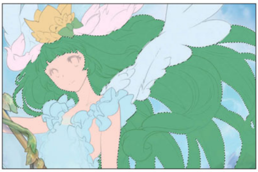
髪　レイヤー構成



01 下塗りをする

❶ストックしている選択範囲レイヤーから髪の選択範囲を読み込んで髪のベースの色で塗りつぶします。

❷新規レイヤーを作成し、[鉛筆] ツール→[濃い鉛筆] で大まかな影を描画し、明暗のイメージを検討します。



髪の選択範囲

❶ベース
R=193
G=233
B=255

❷影
R=82
G=173
B=222

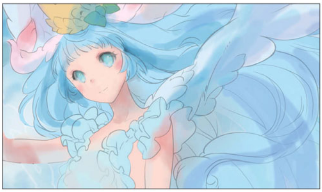
ツール：[濃い鉛筆]

❶



レイヤー名：下地塗り 1

❷



レイヤー名：下地塗り 2

02 グラデーションを加える

新規レイヤーを追加しながら、これまでと同じく［濃い鉛筆］で髪を塗っていきます。

❶ベースの色に影を加えます。影の中にも反射光があるようなイメージでベースの色をところどころ残しています。

❷後ろの髪の薄い色は紫系の青になるようにして色の幅を広げ、単調にならないようにしています。

❸線画が薄くなって全体的にぼけて見えるので、線や影を描き込みます。色は［スポイト］（Alt）で髪の濃い色の部分から取るとなじみます。

❹さらに描き込みます。奥のほうの髪も描きます。

❶青
R=77
G=174
B=231

❷紫
R=225
G=172
B=255

ツール：［濃い鉛筆］

❶

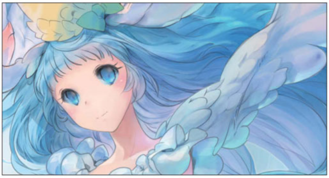
レイヤー名：髪の色塗り 1

❷

レイヤー名：髪の色塗り 2

❸

レイヤー名：髪の色塗り 3

❹

レイヤー名：髪の色塗り 4

03 髪を描き込む

❶より暗い影を加えたり、影の境界が濃くなるように描画したりしてコントラストを上げます。

❷［トーンカーブ］レイヤーを作成します。手順は、STEP4 服を塗るの06（P.135）と同じです。レイヤーマスクを編集し、ところどころ明るくしてハイライトを入れます。

❶暗い影
R=31
G=47
B=62

❶影の境界
R=30
G=103
B=149

ツール：［濃い鉛筆］

❶

レイヤー名：境界線と反射する色

❷


マスク範囲を表示するとこのようになります

レイヤー名：ハイライトトーンカーブ／不透明度 70%

仕上げテクニック

仕上げの段階では、イラストを見直して気になるところがあれば加筆・修正し、虹や光のエフェクトを加えて完成させます。



仕上げ　レイヤー構成



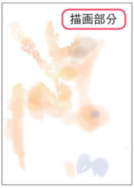
01 色を調整する

2枚の合成モード［オーバーレイ］のレイヤーを作り、1枚はオレンジ系の色で全体の光を調整、もう1枚は青系の色で影の流れを整えます。濃度は不透明度を下げて調整します。

オレンジ
R=255
G=213
B=144

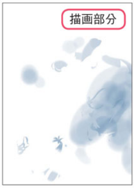
青系の色
R=134
G=166
B=198

ツール：［濃い鉛筆］



レイヤー名：太陽光の黄色／［オーバーレイ］／不透明度 70%

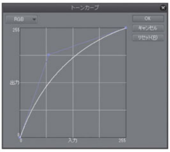




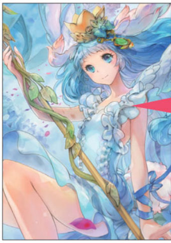
レイヤー名：画面を締めるための青／［オーバーレイ］／不透明度 70%

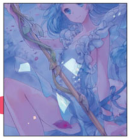
02 色調補正レイヤーでツヤを出す

全体的にハイライトを加えます。工程は、STEP4 服を塗るの06（P.135）と同じように［トーンカーブ］のレイヤーを使い、レイヤーマスクで明るくしたい部分以外をマスクします。



レイヤー名：ハイライト2





［レイヤー］メニュー→［レイヤーマスク］→［マスク範囲を表示］でマスクされている範囲を表示すると上図のようになります。

03 エフェクトを加える

虹や光の粒のエフェクトを描き足して完成です。

❶新規レイヤーに虹を描き、変形で形を整えます。それぞれの色の領域がなるべく均等になるように虹を描き、念のためレイヤーを複製して変形前の描画をとっておいてから［編集］メニュー→［変形］→［メッシュ変形］で形や位置を調整します。

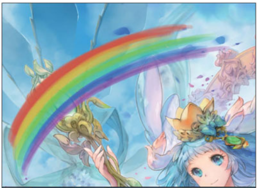
❷レイヤーの合成モードを［ハードライト］にし、不透明度を下げて濃度を調整します。

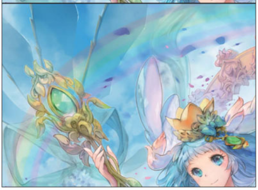
❸新規レイヤーを作成し、光の粒を単色で描きます。

❹光の粒の描画部分を選択範囲にして、［選択範囲］メニュー→［境界をぼかす］を選択。［ぼかす範囲］を5pxにして実行します。

❺光の粒の下にレイヤーを作成し、光の粒をフチ取るための色を選択します。［編集］メニュー→［選択範囲をフチ取り］を選択し、［線の太さ］は5pxにして色をつけます。

❻光の粒とその下のフチ取りしたレイヤーを結合し、不透明度を調整して出来上がりです。

❶


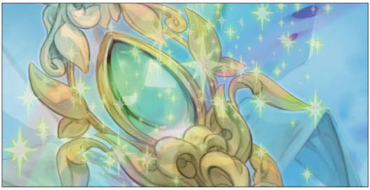
❷


レイヤー名：虹エフェクト／［ハードライト］／不透明度24%

❸


❹


❺


❻


レイヤー名：光粒エフェクト／不透明度92%

❶虹1	❶虹2	❶虹3	❶虹4
R=217	R=217	R=114	R=62
G=83	G=198	G=216	G=218
B=59	B=59	B=59	B=166

❶虹5	❶虹6	❸光の粒	❺光のフチ
R=59	R=177	R=253	R=185
G=100	G=64	G=249	G=255
B=216	B=218	B=215	B=81

ツール：［濃い鉛筆］

完成！




08 厚塗り 線画のない重厚な塗り

雰囲気のあるキャラクターイラストを、モノトーンを基調に重厚な厚塗りで仕上げます。厚塗りでは線画のないイラストはよくありますが、本作例も線画は描かずラフの上に色を乗せていく形で塗っています。

ラフ・レイヤー構成

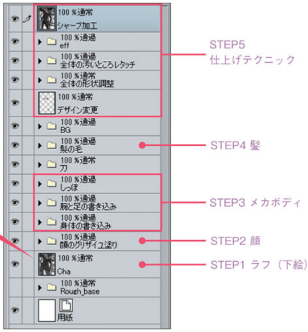
レイヤー構成は、データの一番下にラフのレイヤーがあり、一番上に仕上げのレイヤーがある状態です。工程ごとにレイヤーを作成して作業しています。
線画は描かず、ラフが塗りのベースになります。線画のあるイラストと違い塗りで形を決めていくため、塗りながらシルエットを整えたり、一度描いたパーツの形状を上から描き直したりします。

ラフ



下絵になるラフ（P.145）の上にレイヤーを作成して塗っていきます。

全体 レイヤー構成



▸ Profile



江川あきら

書籍、ゲーム、プロダクトデザインなどのお仕事をさせて頂いており、純粋に"かっこいい"と感じるものづくりを求めて活動しております。メイキングがお役に立てればとても嬉しいです！

WEB	http://revxakira.webcrow.jp/
Pixiv	https://www.pixiv.net/member.php?id=1533585
Twitter	@rev_akira
作業環境	**OS**：Windows 10 **タブレット**：Wacom Cintiq 13HD

設定

ブラシ・キャンバス設定

メインのカスタムブラシ❶［AllPaintBrush］は、ブラシの不透明度を調整しながら使用します。他は特別な設定やプラグイン・ブラシなどは使用せず初期ツールで作画をしています。

❶ AllPaintBrush





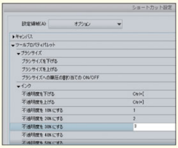
ブラシ先端

メインで使用するブラシ。硬くも柔らかくも着彩できる汎用ブラシです。

POINT!

ブラシ不透明度のショートカット

ブラシの不透明度を変更するときは、自分で設定したショートカットで行います。



［ファイル］（macOS、iPad版は［CLIP STUDIO PAINT］）メニュー→［ショートカット設定］→［設定領域］を［オプション］→［ツールプロパティパレット］→［インク］より不透明度にショートカットを割り振ることができます。

❷軟らかめ

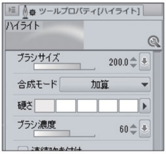


❸硬め



［消しゴム］ツールは、ぼかすように消す［軟らかめ］と、くっきりと消す［硬め］を使い分けています。

❹ハイライト

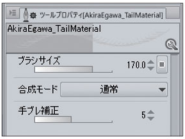


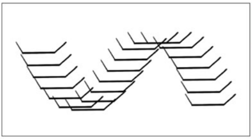
❺柔らか



初期ツールの［エアブラシ］ツール→［ハイライト］や［柔らか］は、広い範囲を塗るときなどに使います。［ハイライト］は合成モード［加算］が設定されています。

❻ AkiraEgawa_TailMaterial







ブラシ先端

キャラクターの「尾」の部分を描くために作ったパターンブラシです。

カスタムブラシデータは
ダウンロード可能です。（P.7 参照）

▶ キャンバスサイズ：幅 210mm ×高さ 297mm
▶ 解像度：350dpi

ラフ（下絵）を描く

01 ラフで下絵を描く

❶事前にレイアウトを検討するために、粗いラフを［AllPaintBrush］で描きます。

❷新規レイヤーを作成し、下絵になるラフを［AllPaintBrush］で塗ります。これがすべての塗りのベースになります。

❶


レイヤー名：Line ／不透明度 12%



レイヤー名：Col

❷


レイヤー名：Cha



白
R=255
G=255
B=255

黒
R=30
G=31
B=31

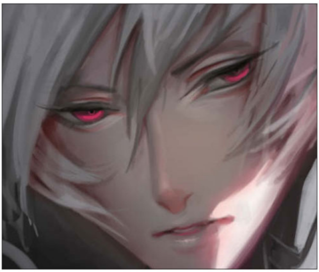
グレー
R=96
G=97
B=97

赤
R=207
G=26
B=84

ツール：［AllPaintBrush］

顔を塗る

逆光で影になった部分は、無彩色を基調にしながら肌の色味を加えました。瞳は特に際立たせたかったため鮮やかな色で塗っています。

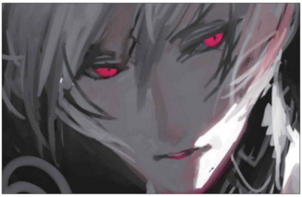


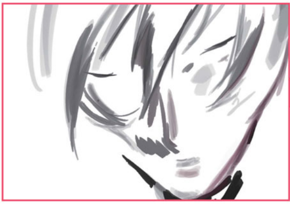
顔 レイヤー構成



01 影を整える

まず、ラフで描いた人物のシルエットや塗りを整えます。
影の色などは、[スポイト]（Alt）で色を取って上から塗っていきます。





レイヤーのみ表示するとこのような状態です。



ツール：[AllPaintBrush]

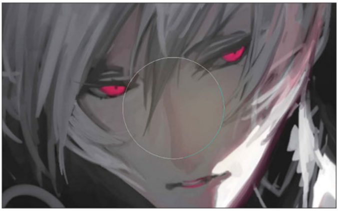
レイヤー名：顔のシルエットを整える

02 肌色を塗る

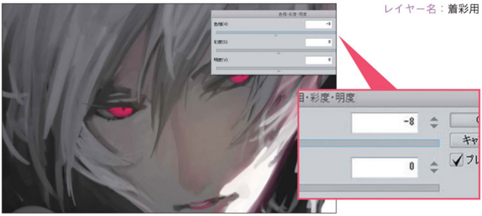
上に新規レイヤーを作ります。まず、肌色のベースを作ります。[エアブラシ]ツール→[ハイライト]で、ふんわりと肌の色を乗せます。
塗った色を見て、黄色が少し強い気がしたので、[編集] メニュー→ [色調補正] → [色相・彩度・明度] で色を調整しました。

肌
R=219
G=179
B=119

ツール：[ハイライト]



レイヤー名：着彩用



色を置いてから色調補正を使うと調整しやすいです。

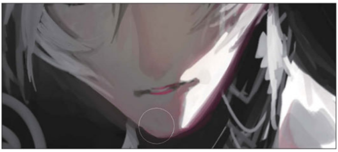
03 肌に赤みを加える

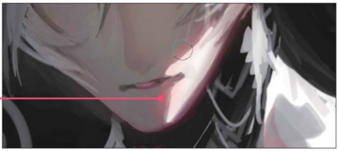
白い肌に光が強く当たったときに、皮膚の下から血が透けて見える表現をするため、[エアブラシ] ツール→ [柔らか] で赤系の色を描画します。血の色をイメージした色が加わることで、肌の質感がよりリアルになります。

肌の赤み
R=133
G=74
B=74

明るい赤
R=255
G=143
B=143

ツール：[柔らか]





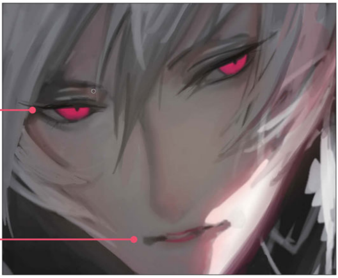
レイヤー名：着彩用

04 ディテールを塗る

[エアブラシ] ツールで大まかに塗ってきたので、ディテールがつぶれてしまいました。
[オーバーレイ] モードで新しいレイヤーを作り、目の周り、まつげや眉毛などを、[AllPaintBrush] を使ってくっきりとしたストロークで描き込みます。不透明度を少し下げて描くと、下地になじみやすくなります。

ディテール
R=41
G=41
B=41

ツール：[AllPaintBrush]



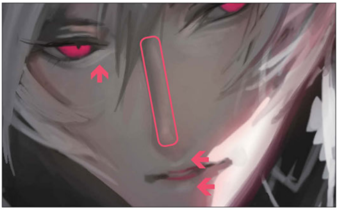
レイヤー名：着彩用_2／［オーバーレイ］

05 明るい色を入れる

鼻や唇の上に明るい色を加えます。
合成モード [オーバーレイ] の新規レイヤーを作成し、薄く色を乗せていきます。[AllPaintBrush] の不透明度を下げて少しずつ描き加え、質感が出るように描画します。

質感
R=191
G=180
B=180

ツール：[AllPaintBrush]



レイヤー名：明るいところ／［オーバーレイ］

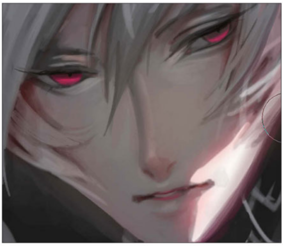
06 目・鼻・口を整える

［オーバーレイ］モードのレイヤーを作り、まつ毛の影を［AllPaintBrush］で塗ります。さらに、目、目の下、目頭、鼻の穴、口、唇など、凹凸が激しく強い影が出やすい箇所を、濃い暖色で描き込みます。

影
R=0
G=0
B=0

濃い暖色
R=71
G=11
B=11

ツール：［AllPaintBrush］



レイヤー名：さらに暗いところ／［オーバーレイ］

07 陰影とハイライトを加える

❶描き込むにつれ、顔の塗りがのっぺりとしてきたので、［エアブラシ］ツール→［柔らか］で暗い色を少し足します。

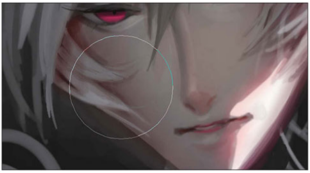
❷［AllPaintBrush］で瞳にハイライトを加えます。小さくキラリと描くと、リアルな質感になります。

❶暗い色
R=45
G=25
B=25

❷ハイライト
R=249
G=208
B=209

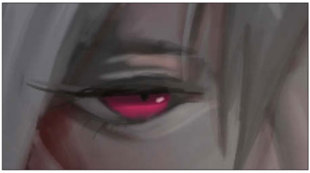
ツール：［柔らか］
［AllPaintBrush］

❶



レイヤー名：着彩用

❷

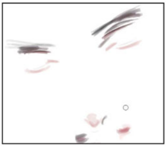


レイヤー名：ハイライト

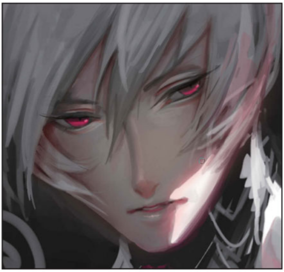
08 細部を描き込む

新規レイヤーを作成し、細かい描き込みを行います。灰色のまま残ってしまった二重の影などに、赤く塗ってあるところから［スポイト］（Alt）で色を取り赤みを加えるなどして、形と色味を整えます。

ツール：［AllPaintBrush］



レイヤーのみを表示するとこのようになります。



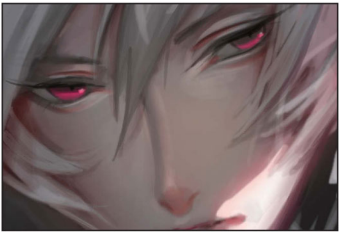
レイヤー名：細かい描き込み

09 肌の色を調整する

合成モード［覆い焼き（発光）］のレイヤーを作成し、［AllPaintBrush］で肌色を塗って少し明るくしました。不透明度を調整し、顔の塗りは大体完了です。

肌色
R=230
G=171
B=163

ツール：［AllPaintBrush］



レイヤー名：明るく／［覆い焼き（発光）］／不透明度 48%

10 自由変形で修正する

左右反転表示などで見直してみると、バランスの狂いが気になるところがありました。描画部分のコピーを作り、変形して修正します。

❶まず［レイヤー］メニュー→［表示レイヤーの結合のコピー］を選択し、すべてのレイヤーのコピーを作成します。

❷作成した❶のレイヤーで、［選択範囲］ツール→［投げなわ選択］で修正したい箇所を選択し、選択範囲ランチャーで［切り取り＋貼り付け］します。この後は❶のレイヤーは不要です。

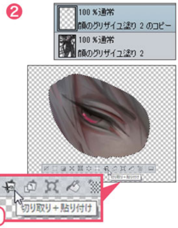
❸［編集］メニュー→［変形］→［自由変形］を使用して形を整えます。

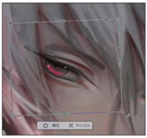
❹形が整ったら周囲を［消しゴム］ツール→［軟らかめ］でふんわりと消し、周囲となじむようにします。

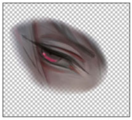
❺同じ要領で、鼻、口、頭と顔の大きさを調整しました。

❻上にレイヤーを作り、［スポイト］（Alt）で色を取りながら、気になる細部を［AllPaintBrush］で加筆・修正します。

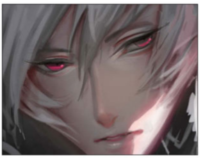
❶


❷


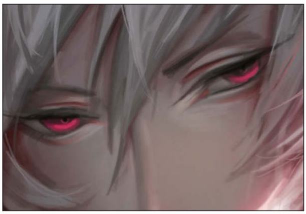
❸


❹




❺


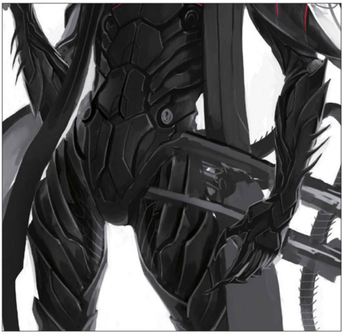
ツール：［投げなわ選択］／［軟らかめ］／［AllPaintBrush］

❻


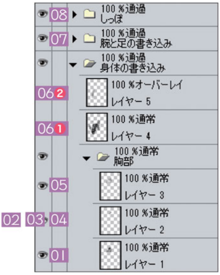
レイヤー名：ディティール

メカボディを塗る

金属製のパーツで描く体は、照り返しが鈍い光になるように明るさを抑えて描きます。



メカボディ レイヤー構成



01 ラフの塗りを整える

新規レイヤーを作成し、体の描き込みをします。首まわりからディテールアップしていきます。
まず、粗いラフから形状を整えるため、周囲から白と黒を適当に［スポイト］（Alt）しながら、［AllPaintBrush］の不透明度を高めにして描画し、形状をかっちり作っていきます。ラフでざっと描いたデザインをここで整える感覚です。顔を描いた際に、ラフのシルエットを整えた作業と同じような工程です（P.146 の01）。

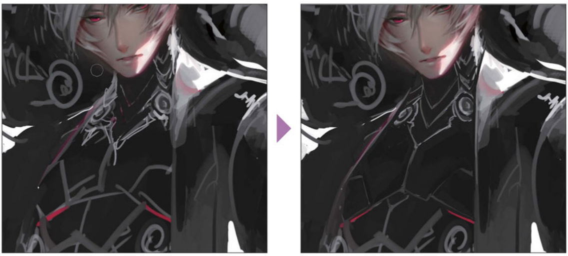


白
R=255
G=255
B=255

黒
R=30
G=31
B=31

グレー
R=96
G=97
B=97

ツール：［AllPaintBrush］



レイヤー名：レイヤー 1

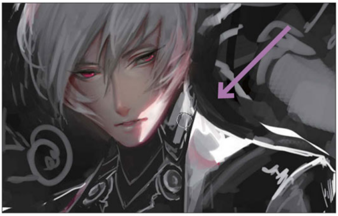
02 白で立体感を出す

白を描画色にして光沢を描き、立体感と質感を出します。新規レイヤーを作成し、光が当たっている箇所や、膨らんでいる箇所に［AllPaintBrush］で重ね塗りしていきます。

光沢
R=255
G=255
B=255

ツール：［AllPaintBrush］

矢印の角度で光が当たっているので、その方向の部分に白で光を描き込みます。



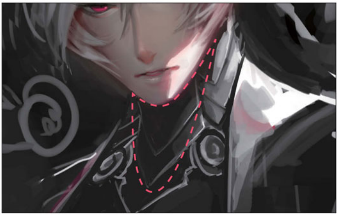
レイヤー名：レイヤー 2

03 影を加える

光の描き込みができたら、影を足します。
［AllPaintBrush］を使い、黒で影をつけます。

影
R=30
G=31
B=31

ツール：［AllPaintBrush］



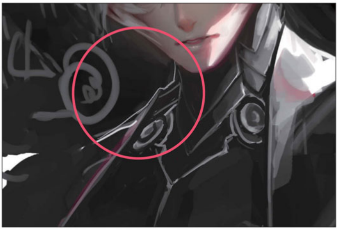
レイヤー名：レイヤー 2

04 逆光で体のラインを見せる

奥の肩の辺りが真っ黒になりすぎて背景に溶け込んでいるため、逆光を当ててシルエットを浮き上がらせます。
［AllPaintBrush］のブラシサイズを小さくした細いブラシを使って、明るい色でさっと描きました。

逆光
R=173
G=173
B=173

ツール：［AllPaintBrush］



レイヤー名：レイヤー 2

05 首まわりと胸部を整える

新規レイヤーを作成し、［AllPaintBrush］で塗りを整えながら光の当たり方を修正します。

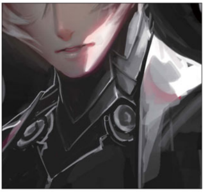
❶首まわりから整えていきます。

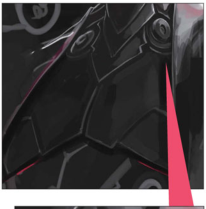
❷胸部も整えます。無駄な汚れや線、間違った陰影を塗りつぶしただけで、特別なことはしていません。だいぶすっきりまとまった見た目になりました。

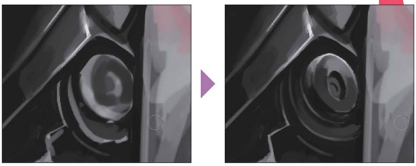
影
R=69
G=69
B=69

光沢
R=255
G=255
B=255

ツール：［AllPaintBrush］

❶


❷




塗りを整えながら光の当たり方も修正します。

レイヤー名：レイヤー 3

06 腹部の塗りを整える

腹部の塗りを整えていきます。

❶描画色を黒にして、［AllPaintBrush］で描画していきます。ラフの線を整え、影を描き込むだけで、これだけ整って見えてきます。

❷上に［オーバーレイ］モードのレイヤーを追加し、［エアブラシ］ツール→［柔らか］で光と影を描画します。凹凸感が出て、のっぺり感が減りました。

❶影 1
R=18
G=18
B=18

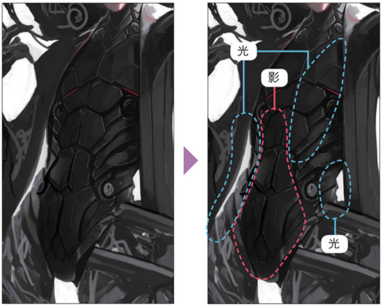
❷光
R=160
G=158
B=158

❷影 2
R=52
G=50
B=50

ツール：［AllPaintBrush］／［柔らか］

❶


レイヤー名：レイヤー 4

❷


今回のライティングは逆光のため、後ろから光が当たっている状態をイメージして陰影を入れます。手前が暗くなり、背景に面しているあたりが明るくなります。

レイヤー名：レイヤー５／［オーバーレイ］

07 腕を描き込む

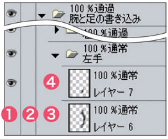
［AllPaintBrush］を使い腕を描き込みます。

❶シルエットを直したいときは、背景の色を［スポイト］（Alt）で取って描画色にし、上から描き込んで調整します。

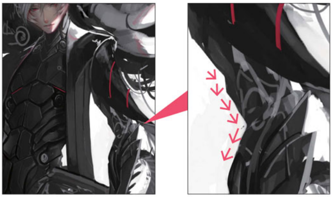
❷修正を進めていくと、背景の白い部分に塗りムラが出ます。

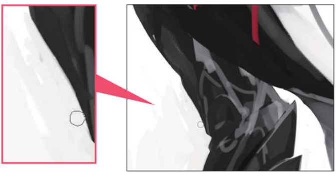
❸試しに画像を濃くしてみると、こんな感じに塗りムラが出ています。しかし、これがちょっとした「絵の味」になったりもします。今回は背景が真っ白なので、こういったムラがあったほうがパッと見では見えない階調ができ、深みを出す効果があります。私のスタイルでは、塗りムラをあえて消さずに残します。

❹新規レイヤーを作成し、さらに描き込みます。腕が大体出来上がりました。



ツール：[AllPaintBrush]

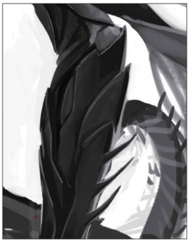
❶


❷


レイヤー名：レイヤー６

❸


解説のために［編集］メニュー→［色調補正］→［レベル補正］でコントラストを上げ、色のムラをわかりやすくした画像です。

❹


レイヤー名：レイヤー７

08 尾のパーツを描く

スーツの一部である尾のパーツを、パターンブラシを使って描きます。

❶まず［AllPaintBrush］で形状を整えます。

❷ディティールアップのために、パターンブラシ［AkiraEgawa_TailMaterial］を作りました。

❸尾の内側にカスタムブラシの［AkiraEgawa_TailMaterial］で模様を足します。

❹ブラシで足した模様を目安にトゲを追加し、上から陰影を追加しました。尾はそこまで目立つパーツではないので、このくらいにしておきます。



❶尾の表
R=79
G=79
B=79

❶❹尾の裏・トゲ
R=102
G=102
B=102

❸尾の模様
R=194
G=194
B=194

ツール：［AllPaintBrush］
［AkiraEgawa_TailMaterial］

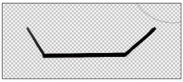
❶





レイヤー名：尾

❷

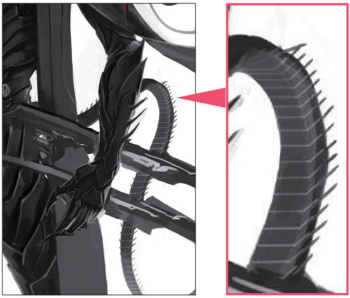


❸



レイヤー名：レイヤー 10

❹



レイヤー名：レイヤー 11

髪を塗る

髪もメカボディと同じく無彩色で描きます。毛束を分けていくように描いていき、ところどころに細い毛も加えてリアリティを出します。



髪 レイヤー構成



01 ラフの塗りを整える

新規レイヤーを作成し、[AllPaintBrush] でラフの塗りを整えるように描画を重ねていきます。

❶まずは少し明るめの色で、髪の毛の流れを描きます。頭の中央辺りの髪のツヤが出そうな箇所に、サイズを小さめ（15px くらい）にしたブラシでラフの毛の流れに沿って長いストロークで描き込みます。

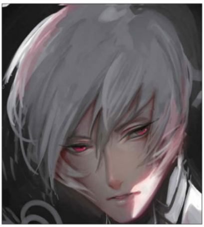
❷影を入れます。明るい色に沿うように影を描き込むと立体感が出ます。

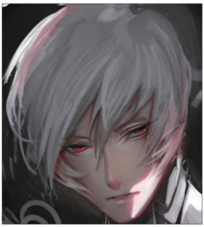
❶毛の流れ
R=133
G=130
B=130

❷影
R=69
G=69
B=69

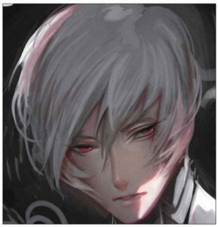
ツール：[AllPaintBrush]

❶





❷



レイヤー名：レイヤー 14

02 毛束を描く

このままでもかっこいいのですが、髪をより立体的に見せるために［AllPaintBrush］で毛束を表現していきます。

❶少し明るい箇所の色を［スポイト］（Alt）します。

❷取得した❶の色で明るい部分を延長するように描画します。

❸影の色を［スポイト］（Alt）し、延長した明るい色の毛の下に描き込みます。

❹工程❶～❸と同じように、明るい箇所の延長→影の書き込み……を繰り返して毛束・毛の立体感を増やしていきます。

❶明るい色
R=115
G=114
B=114

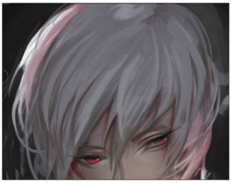
❸影
R=66
G=46
B=46

ツール：［AllPaintBrush］

❶


❷


❸


❹


レイヤー名：レイヤー 14

03 細い毛を加える

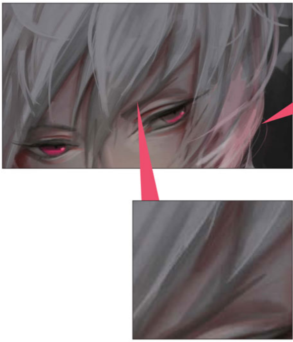
明るい色を描画色にし、細いブラシで毛を1本ずつ足していきます。
光が強く当たる箇所は、白とピンクで描きます。

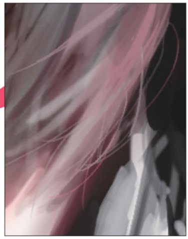
細い毛
R=135
G=134
B=134

ピンク
R=235
G=124
B=143

白
R=255
G=255
B=255

ツール：［AllPaintBrush］





「気持ち多いかな……？」くらいを描いても遠目には見えないので暗い箇所よりも少しだけ多めに毛を描きます。

レイヤー名：レイヤー 14

04 オーバーレイで立体感を出す

髪の塗りが少しのっぺりしているように見えるので、[オーバーレイ] モードのレイヤーで描画して立体感を出します。

❶グレー
R=79
G=78
B=78

❷暗い赤
R=92
G=45
B=45

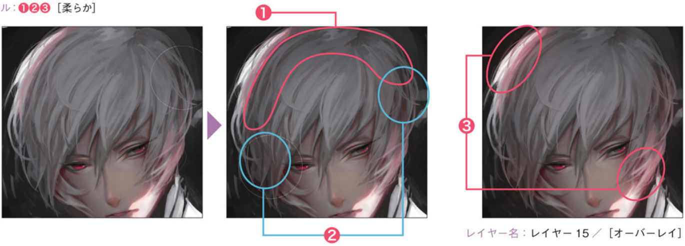
❸明るい赤
R=222
G=204
B=204

ツール：❶❷❸ [柔らか]

❶暗い部分に [エアブラシ] ツール→ [柔らか] で濃いめのグレーを上から乗せ、より暗くします。

❷頬の辺りには少し赤色の入った暗めの色を描画します。

❸強い光が当たっている箇所には明るい赤で描画します。[オーバーレイ] モードのレイヤーでふんわり描いたことで、髪に立体感が出ました。



レイヤー名：レイヤー 15 ／ [オーバーレイ]

05 髪のハイライトを加える

髪の毛を仕上げます。上にレイヤーを作成し、[AllPaintBrush] でハイライトを加えます。

❶キャラクターの周囲は暗い設定なので、ハイライトを強く入れすぎないように気をつけます。まず少し明るい色で毛束のフチを整えるように描きます。

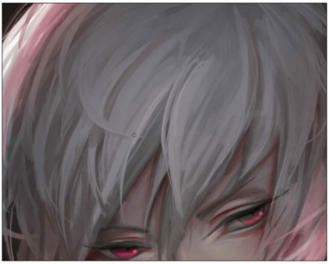
❷毛束のフチを整えたら、その間をジグザグ線で結びます。

❸最後に陰影がおかしい箇所やシルエットを整えて完成です。

ツール：[AllPaintBrush]

❶❷ハイライト
R=161
G=156
B=156

❶



❷



❸



レイヤー名：レイヤー 16

仕上げテクニック

すべての塗りがほぼ終わったら、あらためてイラストをチェックし、気になるところを加筆・修正して仕上げます。バランスを確かめるときは全体を表示し、塗りは拡大表示にして確認します。



仕上げ　レイヤー構成



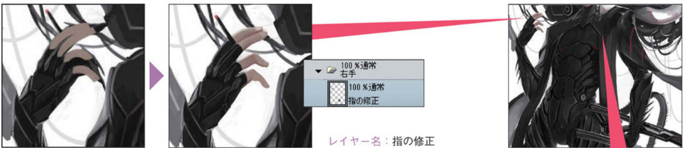
01 デザインの調整をする

厚塗りは塗りで形状を描いていくため、この段階でもデザインの変更をすることがあります。新規レイヤーを作成し、［AllPaintBrush］で形を変えたい部分を描き直します。

❶黒い部分が多いデザインのため、指を出して少し肌の色を見せることにします。

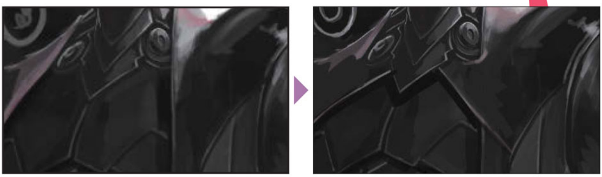
❷マントのようなパーツのデザインも変えました。このキャラクターが動き回ったときに、剥がれ落ちないような構造に変更しています。

❶



レイヤー名：指の修正

❷



ツール：［AllPaintBrush］

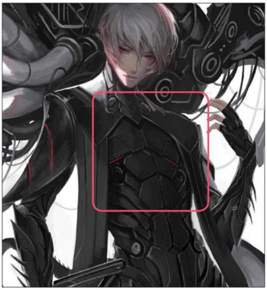
レイヤー名：デザイン変更

02 肩と胸の形を修正する

左右反転表示をしてみると、バランスが悪い部分が見つかります。ラフでは「よい！」と思っていたところも描き込んでいるうちに、いびつに見えてくるときがあります。

❶［ナビゲーター］パレットで［左右反転］します。肩と胸のバランスが気になりました。

❷修正部分のコピーを作り［編集］メニュー→［変形］→［自由変形］や［編集］メニュー→［変形］→［メッシュ変形］を使って肩と胸の形状を直しました。

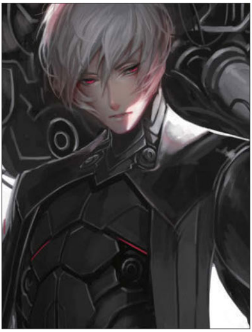
❶


❷


03 塗りのチェックと修正作業

各部をチェックし、描画が粗い箇所や陰影のつき方が怪しいところ・描き込みが足りない箇所があれば修正します。上に１枚レイヤーを作り、そこでレタッチをします。細かいチェックと修正作業は根気が必要です。気分転換をしながらコツコツ進めます。じっくり取り組んで絵の精度を上げていきます。

ツール：［AllPaintBrush］





レイヤー名：全体の汚いところレタッチ

04 細部を見せたい部分を明るくする

暗いところが多いので、合成モードと色調補正で明るさを部分的に調整します。

❶上に［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成し、［エアブラシ］ツール→［柔らか］で白を描画し、逆光が当たる場所などを明るくします。

❷胴体が暗くディティールがつぶれているので、［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［レベル補正］の色調補正レイヤーを使って明るさを上げます。全体を明るくはしたくないので、レイヤーマスクを使って、胴体の箇所だけに色調補正が反映されるようにしています。

❶

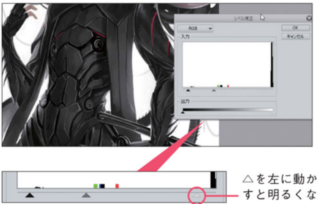


白
R=255
G=255
B=255

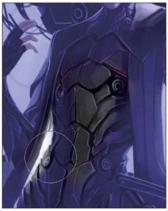
ツール：［柔らか］

レイヤー名：陰影調整・エアブラシ／［オーバーレイ］

❷



△を左に動かすと明るくなります。



腹部の辺りを選択範囲にし、［レイヤー］メニュー→［レイヤーマスク］→［選択範囲外をマスク］でレイヤーマスクを作成。マスクされる範囲は描画系ツールで調整できます。

レイヤー名：明るさ調整

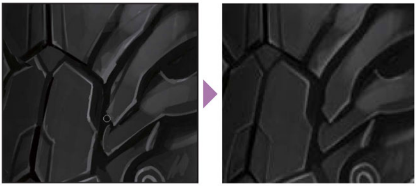
05 さらに塗りを整えていく

❶明るくしたことによって、影の色が薄くなったり汚い箇所が目立つようになりました。新規レイヤーを作成し、[AllPaintBrush]でレタッチします。腹部以外もチェックしていき、必要に応じて塗りを整えます。

ツール：[AllPaintBrush]

❷下半身のバランスが悪いと感じたため、新規レイヤーを作成し[AllPaintBrush]で加筆、修正しました。

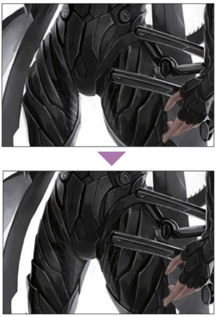
❶



チェックと修正に時間をかけるほど、汚れは消え、仕上がりはきれいになりますが、やりすぎると「絵の味（P.153）」が薄れてしまうので注意が必要です。

レイヤー名：さらに汚い箇所を修正

❷



レイヤー名：下半身を直す

06 花をグリザイユ画法で描く

右手には、花を持たせることにしました。［AllPaintBrush］を使いグリザイユ画法で塗っています。

❶新規レイヤーを作成し、無彩色でベタ塗りするように下塗りします。

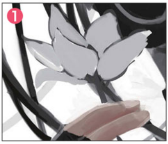
❷ブラシの不透明度を下げて、❶の下塗りと混ぜながら明暗をつけるように描画します。

❸［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成し、赤や緑の描画色で色味をつけます。

❹新規レイヤーを作成し、白を描画色にしてハイライトを入れます。



ツール：［AllPaintBrush］









❶グレー	❶暗いグレー	❷白	❸赤	❸オレンジ	❸緑	❹ハイライト
R=196	R=89	R=219	R=212	R=223	R=80	R=255
G=196	G=89	G=219	G=53	G=120	G=125	G=255
B=196	B=89	B=219	B=56	B=97	B=79	B=255

07 エフェクトとシャープフィルターで仕上げる

エフェクトの粒子を足し、シャープのフィルターを適用して完成です。

❶エフェクトとして、粒子を足します。上にレイヤーを作り、［エアブラシ］ツール→［飛沫］を選択し、ちょんちょんと描画します。多すぎた箇所は［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で消して調整します。

❷粒子にグロー効果（輝くように見せる効果）をかけます。❶のレイヤーを複製し、［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］をかけて片方のレイヤーをぼかし、粒子が光っているように見せます。このぼかしたレイヤーは［加算（発光）］モードに変更し、不透明度を下げて光の強さを調整します。

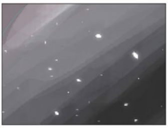
❸最後に［レイヤー］メニュー→［表示レイヤーのコピーを結合］ですべての描画レイヤーのコピーを結合したレイヤーを作成し、［フィルター］メニュー→［シャープ］→［アンシャープマスク］をかけて画像を鮮明にして完成です。

❶



レイヤー名：粒子

❷



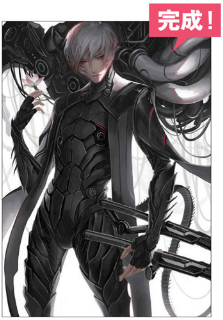


レイヤー名：粒子のグロー／［加算（発光）］／不透明度 57%

粒子
R=255
G=255
B=255

ツール：［飛沫］
［軟らかめ］

❸



レイヤー名：シャープ加工

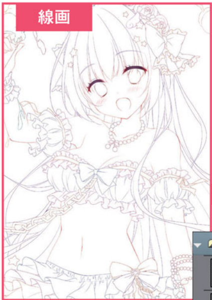


09 ギャルゲ塗り 可愛い配色と塗り

ギャルゲ塗りは、きれいなグラデーションを中心とした描画で、女の子を可愛く仕上げられる塗り方です。ベタ塗りした部分をぼかしたり、［グラデーション］ツールを使ったりと、グラデーションを作る方法もさまざまです。

線画・レイヤー構成

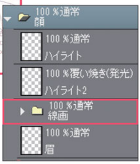
小さなパーツも、すべて丁寧にレイヤーを分け、レイヤーフォルダーで管理しています。
線画はまず黒で描画していますが、彩色段階で配色に合わせて色を入れています。



線画の上に［下のレイヤーでクリッピング］をオンにしたレイヤーを作成し、そこに色を塗って線の色を変えています。

全体 レイヤー構成





線画のレイヤーは「人物_線画」フォルダーに収められていますが、顔のパーツの線画は、「顔」フォルダーにあります。

▸ Profile



鈴城敦

このメイキングが少しでも参考になれば嬉しいです。
Twitterで感想をお待ちしています！

WEB	https://atsushixxx00.jimdo.com/
Pixiv	https://www.pixiv.net/member.php?id=1609721
Twitter	@atsushixxx00
作業環境	**OS**：Windows 7 **タブレット**：Wacom Cintiq 22HD

設定

ブラシ・キャンバス設定

ほとんどの塗りを❶［塗り専用ブラシ（水彩）］で行い、グラデーションを作りたいところは［エアブラシ］ツール→❷［柔らか］や［消しゴム］ツール→❹［軟らかめ］を使います。また、エッジがぼけない塗りにしたい場合は［ペン］ツール→❸［Gペン］を使いました。❶❺❻がカスタムブラシ、他は初期ツールです。

❶塗り専用ブラシ（水彩）



［不透明水彩］の設定を変更して作成したメインの塗り用ブラシ。

❷柔らか



ぼけの強い描画でグラデーションを作る［エアブラシ］ツール。

❸Gペン



濃淡のないはっきりしたストロークが必要なときに使う［ペン］ツールです。

❹軟らかめ



［消しゴム］ツール→［軟らかめ］は描画部分をぼんやりと消せます。

❺髪ハイライト_グラデ



カラフルなグラデーションを描画できるカスタム［グラデーション］ツールです。

❻星オリジナル



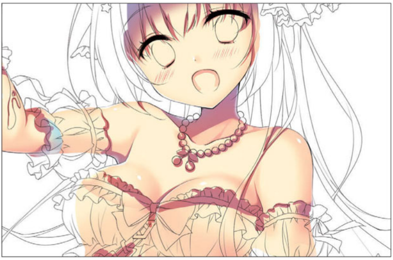
星の画像素材をランダムに描画できるカスタムブラシです。

カスタムブラシデータは
ダウンロード可能です。（P.7参照）

▶ キャンバスサイズ：幅 210mm ×高さ 297mm
▶ 解像度：350dpi

肌を塗る

可愛い女の子を描くには、肌の表現はとても大事です。生き生きした肌にするために、肌のベースや影の色は彩度を高めに、色が濁らないように注意するとよいでしょう。



肌　レイヤー構成



※「レイヤー 36」は影の塗り漏らしを修正したレイヤーです。

01 下塗りをする

肌を下塗りします。「肌」フォルダーにある「下塗り」レイヤーに、［塗りつぶし］ツール→［他レイヤーを参照］で塗りつぶし、塗り残しは［ペン］ツール→［G ペン］で塗っていきます。

肌
R=255
G=247
B=216

ツール：［他レイヤーを参照］／［Gペン］



レイヤー名：下塗り

02 落ち影を塗る

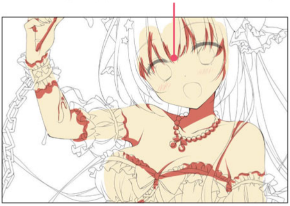
「下塗り」レイヤーの上に新規レイヤー「落ち影」を作成し「下のレイヤーでクリッピング」します。この後、追加する影も下塗りにクリッピングしていく形で進めます。

影
R=224
G=112
B=90

ツール：［塗り専用ブラシ（水彩）］／［硬め］

［塗り専用ブラシ（水彩）］で、前髪・アクセサリー・服・髪が肌に落とす影を、いずれも濃い描画色で塗ります。これが最も濃い影になります。光源を意識して塗ることがポイントです。

前髪の影は、毛先を［消しゴム］ツール→［硬め］や透明色を使ったブラシで消して調整するときれいに仕上がります。



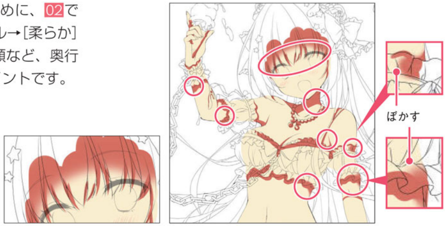
レイヤー名：落ち影

03 落ち影をぼかす

のっぺりとした影に丸みを持たせるために、02で使った同じ色を使い［エアブラシ］ツール→［柔らか］で、数か所ぼかしを入れていきます。額など、奥行きを出したいところに描画するのがポイントです。

影
R=224
G=112
B=90

ツール：［柔らか］

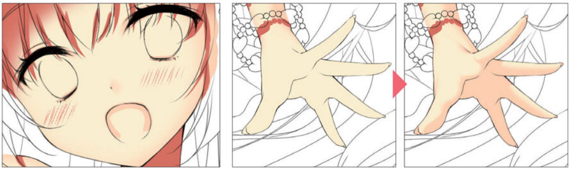


レイヤー名：落ち影

04 影１を塗る

「下塗り」レイヤーの上に、新規レイヤー「影 1」を作成し、肌に立体感を加えるための影（影 1）を塗ります。大まかな影は［柔らか］で、細かい影の描画は［塗り専用ブラシ（水彩）］や［消しゴム］ツール→［軟らかめ］も使い、光源を意識しつつ女の子の丸くて柔らかい体を表現していきます。
［ブラシ濃度］を 40 ～ 80%ぐらいで描画すると優しい仕上がりになります。

影 1
R=255
G=216
B=183



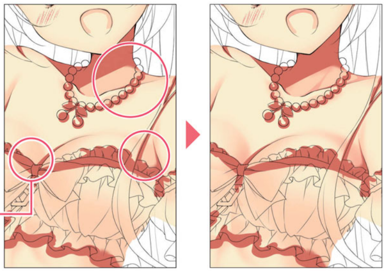
ツール：［塗り専用ブラシ（水彩）］／［柔らか］／［軟らかめ］

レイヤー名：影 1

05 影２を塗る

「影 1」レイヤーの上に新規レイヤー「影 2」を作成し、もう一段階濃い影（影 2）を塗っていきます。影 2 を塗るときのポイントは、影 1 の色と似た色を選ぶことと、フチのハッキリしたブラシを使わないことです。［エアブラシ］や［グラデーション］ツールを使って、影 1 の奥行きを出す感じでふんわり乗せていきます。

影 2
R=255
G=184
B=159

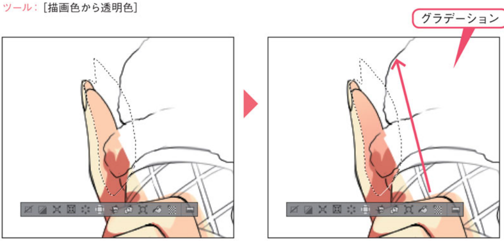


レイヤー名：影 2

ツール：［塗り専用ブラシ（水彩）］／［柔らか］／［軟らかめ］

［グラデーション］ツールで塗る場合は、選択範囲を作成してから［描画色から透明色］でゆるやかなグラデーションになるよう描画します。

ツール：［描画色から透明色］



レイヤー名：影２

06 肌に黄色みを足す

肌の影が単調な塗りにならないように、少し黄色みを足して健康的な肌に仕上げていきます。

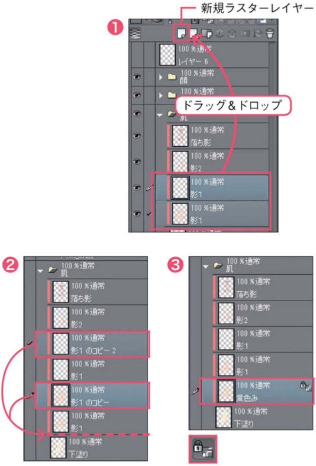
❶「影１」レイヤーを選択して（複数枚ある場合もすべて）［新規ラスターレイヤー］にドラッグ＆ドロップで同じレイヤーを作ります。

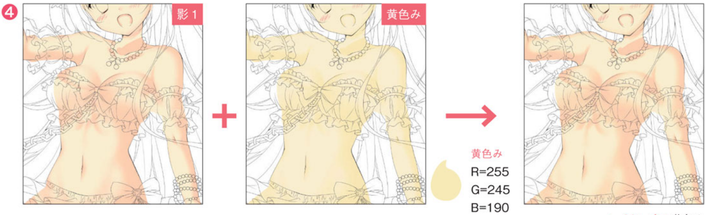
❷コピーしたレイヤーを選択し、「下塗り」レイヤーと、「影１」レイヤーの間にドラッグ＆ドロップし、移動させます。

❸［レイヤー］メニュー→［選択中のレイヤーを結合］または［下のレイヤーと結合］などを使ってコピーしたレイヤーを結合させます。この結合したレイヤー名を「黄色み」に変更します。

❹「黄色み」レイヤーの色を変更するために［透明ピクセルをロック］で不透明部分だけに描画できるようにし、ブラシサイズを500~800pxほどに大きくした［柔らか］で一気に塗り替えます。影１の下に黄色みを足すと、より立体感と肌のなめらかさが増します。

ツール：［柔らか］





レイヤー名：黄色み

07 青みを足す

落ち影に青みを足して、肌の色とのなじみをよくします。

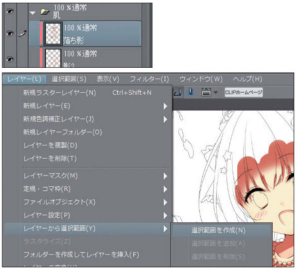
❶［レイヤー］メニュー→［レイヤーから選択範囲］→［選択範囲を作成］で「落ち影」レイヤーから選択範囲を作ります。

❷不透明度を80%に調整した新規レイヤー「青み」を作成し、［レイヤーマスクを作成］で、落ち影の描画部分以外をマスクします。

❸［エアブラシ］ツール→［柔らか］で、ブラシサイズを500pxくらいにして色を入れました。

青み
R=174
G=133
B=191

ツール：［柔らか］

❶


❷


❸

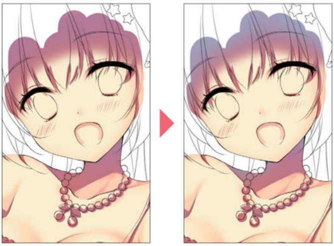

レイヤー名：青み／不透明度80%

08 さらに青みを足す

もう一段階明るい青み（水色）を足すと、奥行きと透明感が出ます。
「青み」レイヤーの上に新規レイヤー「青み2」を作成します。
［エアブラシ］ツール→［柔らか］で塗り重ねていきます。［ブラシ濃度］は10～20%ほどで塗ると、強すぎずほんのり色がつきます。

青み2
R=140
G=195
B=225

ツール：［柔らか］

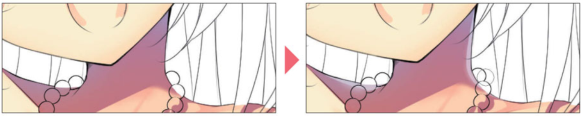


レイヤー名：青み2

09 照り返しを入れる

合成モード［スクリーン］の新規レイヤー「照り返し」を作成し、不透明度を60%に調整します。青みを描画したところに照り返しを描き足します。
［塗り専用ブラシ（水彩）］のような縁のハッキリしたブラシで塗った後に、［柔らか］で少しぼかすと、なめらかな照り返しになります。

照り返し
R=165
G=226
B=225



ツール：［塗り専用ブラシ（水彩）］／［柔らか］

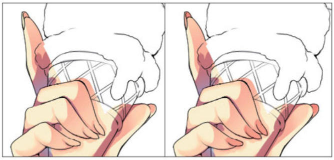
レイヤー名：照り返し／［スクリーン］／不透明度 60%

10 爪を塗る

合成モード［乗算］の新規レイヤー「爪」を作成し、薄いピンク（濃さはお好みで）を指先に塗ります。

爪
R=250
G=196
B=196

ツール：［塗り専用ブラシ（水彩）］

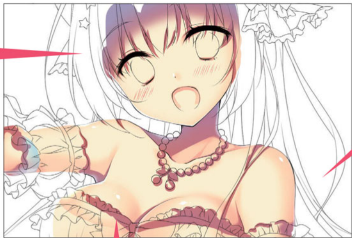


レイヤー名：爪／［乗算］

11 ハイライトを入れる

合成モード［覆い焼き（発光）］の新規レイヤー「ハイライト」を作成し、不透明度を55%に調整します。鼻の頭、輪郭のフチ、丸みを持たせたいところなどに［塗り専用ブラシ（水彩）］でハイライトを描き足します。







ハイライト
R=255
G=255
B=255

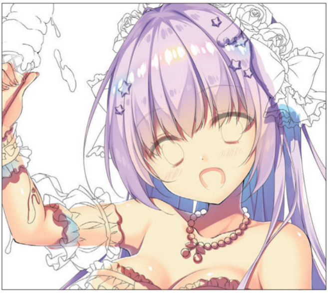
ツール：［塗り専用ブラシ（水彩）］

レイヤー名：ハイライト／［覆い焼き（発光）］／不透明度 55%

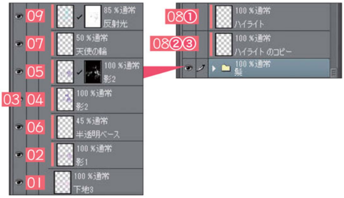


髪を塗る

手前の髪と奥の髪で塗り分けて、奥行きを表現します。影や照り返しは、髪の束をカタマリでとらえ、光源を意識しながら塗っていきます。



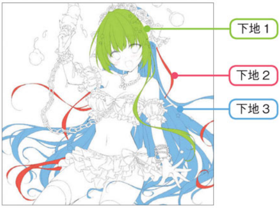
髪 レイヤー構成



※このレイヤー構成は後ろ髪部分のものになります。

01 下塗りをする

前髪、遊び毛、後ろ髪で分けて下塗りします。「髪」フォルダーの中に新規レイヤーを3つ作り、レイヤー名をそれぞれ「下地 1」「下地 2」「下地 3」とします（以降、まとめて説明する場合は「下地 1/2/3」と記載）。





下塗り
R=251
G=229
B=255

ツール：[Gペン]

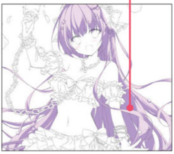
レイヤー名：下地 1
レイヤー名：下地 2
レイヤー名：下地 3

02 影１を塗る

「下地 1/2/3」それぞれの上に「影 1」レイヤーを作成し［下のレイヤーでクリッピング］します。それぞれの「影 1」レイヤーに、［塗り専用ブラシ（水彩）］でアニメ塗り風にくっきりと影を塗っていき、影の先端を［消しゴム］ツール→［軟らかめ］でふんわり消してグラデーションを作ります。この後、追加する影も下塗りにクリッピングしたレイヤーに追加していく形で進めます。

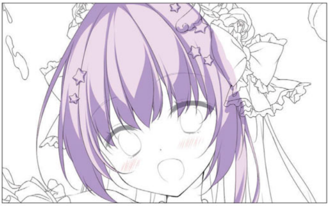
影 1
R=201
G=163
B=232

ツール：［塗り専用ブラシ（水彩）］
［軟らかめ］



体の後側にいくにつれて、塗りの範囲を広くしていきます。

全部のパーツの影 1 を塗るとこんな感じです。





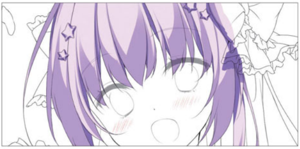
レイヤー名：影 1

03 前髪やもみあげに影２を塗る

それぞれの「影 1」レイヤーの上に「影 2」レイヤーを作成し、より奥行きを出したい箇所に影 1 より暗い色を足します。これを影 2 とします。「下地 1」の前髪やもみあげは、特に細かく影を入れます。

影 2
R=142
G=109
B=188

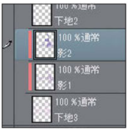
ツール：［塗り専用ブラシ（水彩）］



レイヤー名：影 2

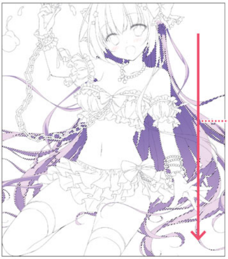
04 背の後ろの影２をグラデーションで塗る

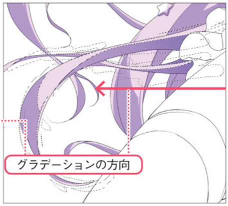
体の後ろになる「下地 2」「下地 3」の「影 2」レイヤーは、グラデーション状に影 2 を塗りました。



影 2
R=142
G=109
B=188

ツール：［塗り専用ブラシ（水彩）］





レイヤー名：影 2

05 さらに影２を追加する

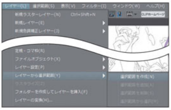
「下地 3」の後ろ髪の細部に、さらに影を加えます。

❶「下地 3」にクリッピングした「影 1」レイヤーを選択し、［レイヤー］メニュー→［レイヤーから選択範囲］→［選択範囲を作成］の順に選びます。

❷新規レイヤー「影 2」を作成し、［下のレイヤーでクリッピング］します（「影 2」レイヤーが 2 枚になります）。［レイヤーマスクを作成］で、影 1 の範囲以外がマスクされ、はみ出さずに塗れるようになります。

❸細かい箇所の影を［塗り専用ブラシ（水彩）］で塗ります。塗った影の先端を、［軟らかめ］でふんわり消してグラデーションを作ります。

影 2
R=142
G=109
B=188

❶


❷


❸


ツール：［塗り専用ブラシ（水彩）］
［軟らかめ］

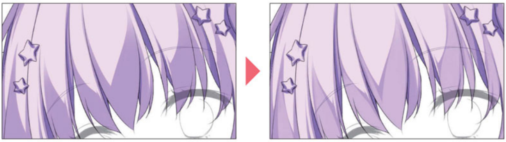
レイヤー名：影 2

06 半透明のベースを塗る

「下地 1/2/3」それぞれの「影 1」レイヤーの上に新規レイヤー［半透明ベース］を作成します。不透明度を 45% に調整し、前髪やつむじ、後ろ髪の毛先に描いた影の上にベース色を塗り足していきます。02で塗った影 1 がフチっぽくなるように内側に塗っていくのがポイントです。

ベースの色
R=251
G=229
B=255

ツール：［塗り専用ブラシ（水彩）］
［軟らかめ］



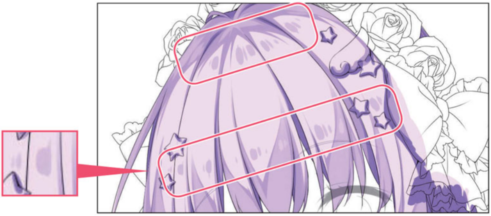
レイヤー名：半透明ベース／不透明度 45%

07 天使の輪の下地を作る

「下地 1」「下地 3」それぞれの「影 2」レイヤーの上に新規レイヤー「天使の輪」を作成し、不透明度を 50% に調整します。ハイライトを描画する位置の上部と下部に、ベースの色よりも少し濃い色を足していきます。全体のバランスを見ながら描画するのがポイントです。

天使の輪
R=203
G=165
B=233

ツール：［塗り専用ブラシ（水彩）］



レイヤー名：天使の輪／不透明度 50%

08 ハイライトを塗る

「髪」フォルダーの上に新規レイヤー「ハイライト」を作成し、天使の輪にハイライトを描画します。カラフルなグラデーションを加えるのがポイントです。

❶［塗り専用ブラシ（水彩）］を使いハイライトをひとつずつ丸く描いていくと、女の子らしい丸みのある髪になります。

❷「ハイライト」レイヤーをコピーし、新規レイヤー「ハイライトのコピー」を作成します。［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］でぼかします。

❸工程❷のレイヤーの［透明ピクセルをロック］をオンにして、［髪ハイライト＿グラデ］でグラデーションを加えます。

ハイライト
R=255
G=255
B=255

ツール：［塗り専用ブラシ（水彩）］／［髪ハイライト_グラデ］

❶

レイヤー名：ハイライト

❷

レイヤー名：ハイライトのコピー

❸

レイヤー名：ハイライトのコピー

09 反射光を塗る

人物の後髪に反射光を追加します。
「下地 3」の「天使の輪」レイヤーの上に、新規レイヤー「反射光」を作成します。首の後ろ・背中の後ろ辺りに、［エアブラシ］ツール→［柔らか］で、明るい水色をふんわり乗せていきます。ブラシサイズは 600 ～ 700px、［ブラシ濃度］を 10 ～ 20% ほどで塗ると、強すぎずほんのり色がつきます。最後にレイヤーの不透明度を下げて濃度を調整します。

反射光
R=155
G=249
B=255

ツール：［柔らか］


レイヤー名：反射光／不透明度 85%

10 前髪を透かす

前髪の毛先を額と馴染ませます。
「下地 1」の「天使の輪」レイヤーの上に、新規レイヤー「前髪透け」を作成し、まぶたの上から額の辺りにかけて、［柔らか］で肌色をふんわり乗せていきます。これで、前髪が顔となじみました。

前髪透け
R=255
G=231
B=187

ツール：［柔らか］




ブラシサイズは 300pxくらいで描画します。
レイヤー名：前髪透け

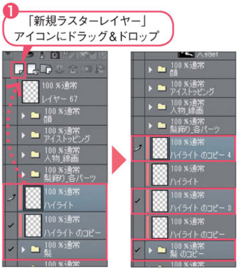
11 顔のパーツに前髪を被せる

❶［レイヤー］パレットの、髪を塗ったレイヤーをすべて選択し、「新規ラスターレイヤー」にドラッグ & ドロップし、レイヤーをコピーします。

❷コピーしたレイヤーをすべて顔のパーツのレイヤーフォルダーの上に移動し結合。レイヤー名を「髪コピー」とします。

❸［下のレイヤーでクリッピング］します。顔のパーツの上にのみ表示されるようになりました。

❹レイヤーの不透明度を 60% に変更し、［軟らかめ］で毛先の部分をぼかすように消します。

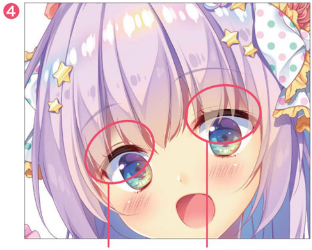






「髪コピー」の描画部分は、顔のパーツにだけ表示されます。

ツール：［軟らかめ］



［消しゴム］ → ［軟らかめ］でぼんやり消します。

レイヤー名：髪コピー／不透明度 60%

12 前髪、後ろ髪に後れ毛を足す

［レイヤー］パレットの一番上に新規レイヤー「細髪」を作成します。
前髪・後ろ髪の束の間を埋めるように、［ペン］ツール→［G ペン］で後れ毛を描画します。描画色は［スポイト］（Alt）で取って、違和感のない色を選びます。

後れ毛
R=247
G=229
B=255

ツール：［Gペン］

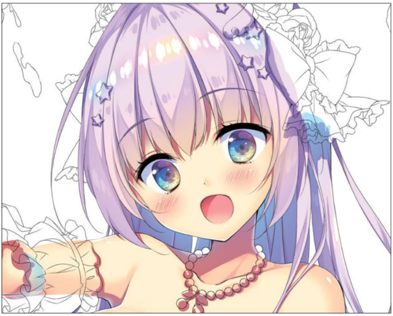




レイヤー名：細髪

瞳を塗る

華やかな瞳になるように、さまざまな色を使って照り返しなどを描画します。



瞳 レイヤー構成



01 下塗りと影を入れる

瞳の下塗りの上に新規レイヤーを 2 枚作成し、それぞれ下塗りにクリッピングして「影 1_ 緑」、「影 1_ グラデ」とします。
この後に追加する影も、下塗りにクリッピングしたレイヤーに追加していく形で進めます。
このレイヤーに塗った影を影 1 とします。

❶［ペン］ツール→［G ペン］でベタ塗りして下塗りとします。

❷「影 1_ 緑」のレイヤーに、[塗り専用ブラシ（水彩）] で瞳の周りをフチ取ります。

❸「影 1_ グラデ」のレイヤーに、瞳の上半分に［エアブラシ］ツール→［柔らか］でふんわり丸を描くように乗せていきます。

❶瞳下塗り
R=141
G=235
B=255

❷❸瞳影 1
R=58
G=160
B=201

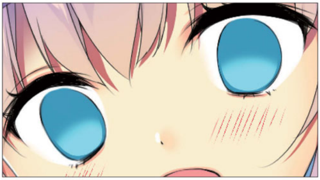
ツール：[G ペン]
[塗り専用ブラシ（水彩）]
[柔らか]

❶

レイヤー名：瞳 _ 下地

❷

レイヤー名：影 1_ 緑

❸

レイヤー名：影 1_ グラデ

02 影２を塗る

「影 1_ グラデ」レイヤーの上に新規レイヤー「影2_ グラデ」を作成し、先ほど塗った01より濃い影（影2）を重ねて塗ります。影 1 をすべて塗りつぶさないように重ねるのがポイントです。



レイヤー名：影 2_ グラデ

瞳影２
R=69
G=88
B=175

ツール：［塗り専用ブラシ（水彩）］

03 瞳孔を塗る

「影 1_ グラデ」と「影 2_ グラデ」の間にレイヤーを 2 枚作成し、レイヤー名を「瞳孔」と「瞳孔 2」にして、［塗り専用ブラシ（水彩）］で瞳孔を塗ります。

❶影 2 と同じ色を「瞳孔」レイヤーに塗っていきます。人物がカメラ目線になるように、バランスを見ながら塗るのがポイントです。

❷先ほど塗った瞳孔が三日月になるように、不透明度を 50%にした「瞳孔 2」のレイヤーに同系色の薄い色を乗せていきます。

❶



レイヤー名：瞳孔

❷



レイヤー名：瞳孔２／不透明度 50%

❶瞳孔
R=69
G=88
B=175

❷瞳孔２
R=57
G=160
B=201

ツール：［塗り専用ブラシ（水彩）］

04 影と照り返しを塗る

さらに暗い影（影 3）と照り返しを塗ります。

❶新規レイヤー「影 3」を作成し、瞳の上部分 1/3 により濃い色を［塗り専用ブラシ（水彩）］で丸みを出しながら描画します。

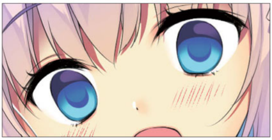
❷［スクリーン］モード、不透明度が 33% のレイヤー「照り返し」を作成。［塗り専用ブラシ（水彩）］で、影 3 の右半分に照り返しを描き足します。丸みを出しながら塗った後、右端の部分を［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で消してぼかすと立体感が出ます。

❶



レイヤー名：影３

❷



レイヤー名：照り返し／［スクリーン］／不透明度 33%

❶影３
R=49
G=54
B=94

❷照り返し
R=230
G=140
B=255

ツール：［塗り専用ブラシ（水彩）］／［軟らかめ］

05 瞳にハイライトと潤いを足す

このままではのっぺりとした瞳のままなので、ハイライトと潤いが出るような描画を描き足して、女の子らしいキラキラした瞳に仕上げます。

❶新規レイヤー「潤い」を作成します。［スポイト］（Alt）で同系色を取り、［塗り専用ブラシ（水彩）］で、瞳の下半分をうるうると揺れているように描画します。

❷「線画」フォルダーの上に新規レイヤー「ハイライト」を作成し、メインのハイライトと、その周りにお好みの色でカラフルなハイライトを描画します（ここでは黄色と水色にしました）。

❸「線画」フォルダーの上に新規レイヤー「ハイライト２」を作成し、［覆い焼き（発光）］モードにします。メインのハイライトと同じ位置に、［柔らか］で描画します。

❹瞳の下半分に、白を描画色にして［塗り専用ブラシ（水彩）］で小さなハイライトを描画します。

❷❹ハイライト
R=255
G=255
B=255

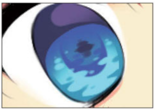
❷黄色
R=255
G=245
B=97

❷水色
R=83
G=222
B=255

❸ハイライト２
R=232
G=119
B=255

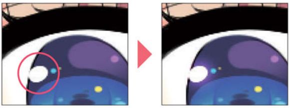


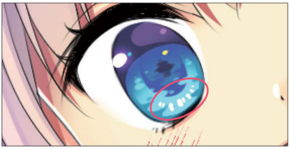
ツール：❶❷❹［塗り専用ブラシ（水彩）］
❸［柔らか］

❶

レイヤー名：潤い

❷


レイヤー名：ハイライト

❸


❹

レイヤー名：ハイライト２／［覆い焼き（発光）］

06 瞳に透明感を出す

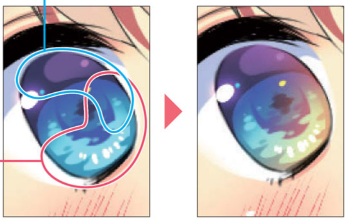
瞳の仕上げです。「潤い」レイヤーの上に新規レイヤーを２枚作成し、合成モードを［ハードライト］に変更。それぞれレイヤー名を「ef_透明感」「ef_透明感２」にします。
ブラシサイズを100pxにした［柔らか］で描画すると合成された色はレンズの照り返しのようになり、瞳に透明感を出すことができます。

ef_透明感
R=225
G=164
B=80

ef_透明感２
R=225
G=154
B=219

ツール：［柔らか］

［柔らか］で瞳の右上1/4に描画します（「ef_透明感２」レイヤー）。



［柔らか］で瞳の右下1/4に丸く描画します（「ef_透明感」レイヤー）。

レイヤー名：ef_透明感／［ハードライト］
レイヤー名：ef_透明感２／［ハードライト］

服を塗る

服は色分けするパーツが多く、パーツで分けたレイヤーフォルダーを多数作りました。それぞれに「影」「半透明ベース」「落ち影」などの同名レイヤーを作成し、同じような手順で彩色していきます。



服　レイヤー構成



01 下塗りをする

服と装飾のパーツをそれぞれ［塗りつぶし］ツール→［他レイヤーを参照］と［ペン］ツール→［G ペン］で下塗りします。

Ⓐ白い布
R=255
G=255
B=255

Ⓑピンクフリル
R=255
G=220
B=239

Ⓒ黄リボン
R=255
G=244
B=174

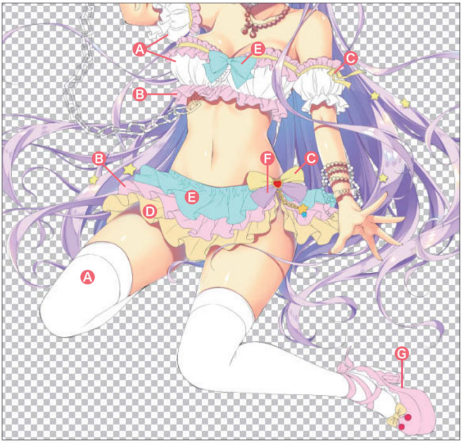
Ⓓ黄フリル
R=255
G=239
B=187

Ⓔ青リボン
R=180
G=254
B=255

Ⓕ紫リボン
R=237
G=196
B=255

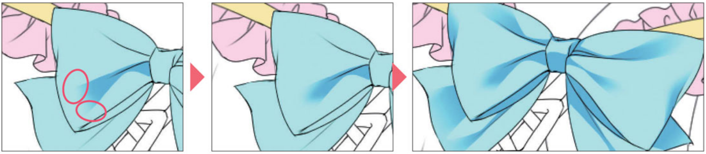
Ⓖ靴
R=255
G=219
B=238

ツール：［他レイヤーを参照］
［G ペン］



02 1段階目の影を塗る

新規レイヤー「影 1」を作成し［下のレイヤーでクリッピング］します。［塗り専用ブラシ（水彩）］でだいたいの影をアニメ塗りに近い塗り方で描画したら、下図のように［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で、薄くぼかすように消します。



影
R=102
G=188
B=230

ツール：［塗り専用ブラシ（水彩）］
［軟らかめ］

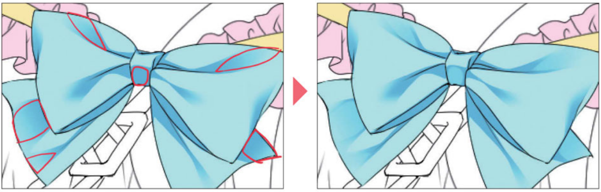
物体の凹凸を意識しながら、影を描画し［軟らかめ］で消す作業を繰り返します。

レイヤー名：影 1

03 影にひと手間加える

影をより複雑に見せたいところには、ひと手間加えます。
「影 1」レイヤーの上に新規レイヤー「半透明ベース」を作成し、下塗りにクリッピングします。
レイヤーの不透明度を 40%まで下げたうえで、ベースの色を描画色に重ねるように描画します。
影の中に階調ができ、塗りに厚みがでます。

ツール：［塗り専用ブラシ（水彩）］



ベース色
R=180
G=254
B=255

赤で囲った部分にベース色を塗ります。

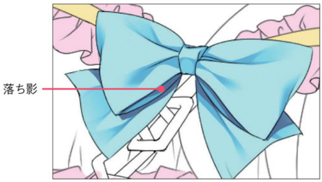
レイヤー名：半透明ベース／不透明度 40%

04 落ち影を塗る

濃い影の色を作り、光が遮られて影が落ちている（落ち影）箇所を描画します。
03のレイヤーの上に新規レイヤー「落ち影」を作成し、［下のレイヤーでクリッピング］します。［塗り専用ブラシ（水彩）］で落ち影を塗ります。

落ち影
R=80
G=117
B=162

ツール：［塗り専用ブラシ（水彩）］



レイヤー名：落ち影

05 胸のリボンに柄を加える

❶「落ち影」レイヤーの上に合成モード［色相］のレイヤーを作成し、不透明度を70%にします。胸のリボンに［エアブラシ］ツール→［柔らか］でグラデーションを描画して色味を調整しました。

❷上に新規レイヤー「★」を作成して、カスタムブラシ［星オリジナル］で星の柄を描きます。

❸さらに上にレイヤーを作成。不透明度を下げ、［塗り専用ブラシ（水彩）］で星の柄に影を入れます。

❶グラデ1	❶グラデ2	❷星柄	❸影
R=255	R=104	R=255	R=234
G=54	G=178	G=255	G=182
B=227	B=255	B=255	B=255

ツール：［柔らか］／［星オリジナル］／［塗り専用ブラシ（水彩）］

❶


レイヤー名：グラデ／［色相］／不透明度 70%

❷


レイヤー名：★

❸


レイヤー名：影 1／不透明度 74%

06 スカートに柄を加える

スカートも02〜04と同様の手順で影を塗り、柄を加えていきます。

❶スカートの「落ち影」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し［下のレイヤーでクリッピング］。［星オリジナル］で星を描画します。不要な部分は［軟らかめ］で消して調整します。

❷合成モードを設定して下地の影が反映されるようにします。ここでは［ハードライト］にしました。

❸下の段のフリルには白いラインを入れます。［オーバーレイ］モードのレイヤーに［塗り専用ブラシ（水彩）］で描きました。

❶星	❸白線
R=255	R=255
G=129	G=255
B=84	B=255

ツール：［星オリジナル］
［軟らかめ］
［塗り専用ブラシ（水彩）］







レイヤー名：★／［ハードライト］

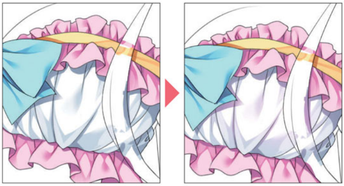


レイヤー名：ライン／［オーバーレイ］

07 影の中にグラデーションを加える

トップスの白い布も02〜04と同じ手順で影を入れますが、そのままだとのっぺりとした印象になるので合成モード［オーバーレイ］のレイヤーにグラデーションを入れて仕上げます。不透明度は65%まで下げ、胸の丸みを意識して、光が当たる場所に［柔らか］で描画します。

トップスの落ち影	トップスの影	グラデ
R=142	R=205	R=255
G=158	G=218	G=164
B=185	B=232	B=214



レイヤー名：グラデ／［オーバーレイ］／不透明度 65%

ツール：［塗り専用ブラシ（水彩）］／［軟らかめ］／［柔らか］

08 ニーソックスを塗る

白いニーソックスを塗ります。工程ごとに作成したレイヤーはすべて下塗りのレイヤーにクリッピングします。

❶影をくっきりと塗ります。

❷新規レイヤーを作成し、❶の影に［柔らか］でグラデーションを加えます。

❸合成モード［オーバーレイ］のレイヤーを作成し、［柔らか］でグラデーションを描画し立体感を出します。

❹落ち影を［塗り専用ブラシ（水彩）］で描画します。

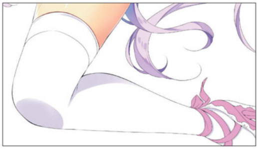
❺合成モード［スクリーン］のレイヤーに照り返しを描画します。

❻肌に近い部分に［柔らか］で肌の色を入れ、部分的に透かします。

❼最後に［覆い焼き（発光）］モードのレイヤーにハイライトを入れてツヤを出します。



下塗り



レイヤー名：影1



レイヤー名：影1（グラデ

❶❷影
R=226
G=219
B=235

❸立体感
R=255
G=218
B=76

❹落ち影
R=168
G=161
B=181

❺照り返し
R=136
G=212
B=255

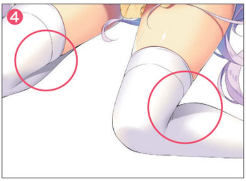
❻肌透かし
R=255
G=236
B=216

❼ハイライト
R=255
G=255
B=255

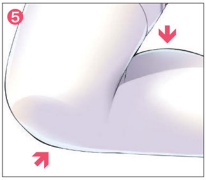
ツール：❶❹❺❼［塗り専用ブラシ（水彩）］
❷❸❻［柔らか］



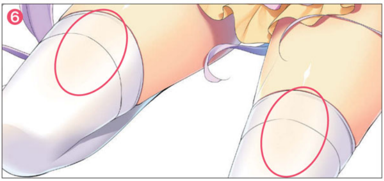
レイヤー名：グラデ／［オーバーレイ］



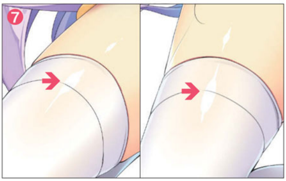
レイヤー名：影2



レイヤー名：照り返し／［スクリーン］



レイヤー名：肌透け



レイヤー名：HI／［覆い焼き（発光）］

09 ギャルゲ塗り ▼服を塗る

09 靴を塗る

❶靴の下塗りレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、［柔らか］で丸く立体的に影を描画します。塗りたい部分の選択範囲を作成して、丁寧にグラデーションを入れていきます。

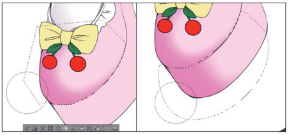
❷不透明度を60%に下げた新規レイヤーに、［塗り専用ブラシ（水彩）］で照り返しを描画します。

❸フリルや装飾の下、かかとに落ち影を描画します。

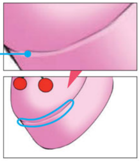
❹影に［柔らか］でグラデーションを加えます。

❺合成モード［覆い焼き（発光）］レイヤーにハイライトを入れます。

❻フリルは02〜04と同じ手順で塗り、さくらんぼの装飾はツヤのあるガラス玉のような質感が出るように描きます。

❶


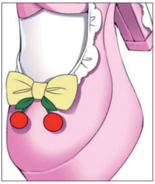
レイヤー名：影1

❷


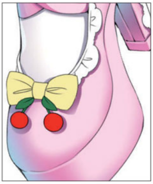
筋のような照り返しを入れることで立体感が出ます。

レイヤー名：半透明ベース／不透明度60%
ツール：❶❹［柔らか］
❷❸❺［塗り専用ブラシ（水彩）］

❶影	❷照り返し	❸落ち影	❹グラデ	❺ハイライト
R=245	R=255	R=175	R=115	R=255
G=138	G=220	G=98	G=246	G=173
B=194	B=239	B=149	B=255	B=0

❸


レイヤー名：落ち影

❹


レイヤー名：照り返し

❺


レイヤー名：ハイライト／［覆い焼き（発光）］

❻


POINT!

装飾にツヤを出す

合成モードを設定したレイヤーを重ねてガラスの質感を表現します。

❶［塗り専用ブラシ（水彩）］で影を塗ります。



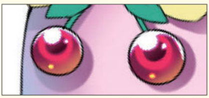
レイヤー名：影1　レイヤー名：影2

❷照り返しを［柔らか］で描画します。



レイヤー名：照り返し／［スクリーン］

❸強い光を［塗り専用ブラシ（水彩）］で塗ります。



レイヤー名：ハイライト／［覆い焼き（発光）］

❹ガラスに映り込んだような光を、楕円の選択範囲を作り［塗り専用ブラシ（水彩）］で濃淡をつけて塗ります。



レイヤー名：ハイライト／［加算（発光）］

仕上げテクニック

仕上げに色味を調整します。主に［オーバーレイ］モードのレイヤーに描画して合成し、色を変化させます。

01 色味の調整

❶［レイヤー］パレットで、Shift キーを押しながら上端と下端のレイヤーをクリックで複数選択し、人物のレイヤーをすべて選択します。

❷［レイヤー］メニュー→［レイヤーから選択範囲］→［選択範囲を作成］を選択します。こうすることで人物の描画部分が選択範囲になります。

❸選択された状態で、1 番上に新規レイヤーフォルダー「人物 ef」を作成し、［レイヤーマスクを作成］します。

❹「人物 ef」フォルダーに、新規レイヤー「グラデ」を作成。バランスを見ながら［エアブラシ］ツール→［柔らか］で色を乗せていきます。

❺「人物 ef」フォルダーは合成モード［通過］にし、❹のレイヤーは［オーバーレイ］に変更します。

❻合成モード［スクリーン］のレイヤーを作成して［柔らか］でグラデーションを入れ、端を少し明るくしました。

❶


❷


レイヤーマスクを作成

❸


❹


描画部分

❺


レイヤー名：グラデ／［オーバーレイ］

❻


描画部分

色が明るく合成されます。

レイヤー名：レイヤー 68／［スクリーン］／不透明度 50%



ツール：［柔らか］

完成！





10 宝石塗り イラストを輝かせる

宝石やエフェクトなど、キラキラと光る表現を使った作例です。宝石は複雑に光を反射するため複数のレイヤーで表現しています。合成モードやブラシ、描画色の選択でどのように光を表現しているのかを見ていきましょう。

線画・レイヤー構成

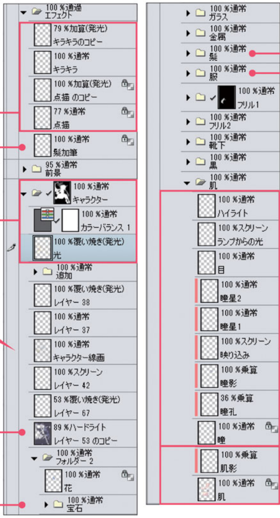
線画は、パーツの塗りに合わせて色を変えています。線画の色を変える方法について詳しくは、P.188の「色トレス」を参考にしてください。
レイヤー構成は、各パーツごとにレイヤーフォルダーに分けて整理しています。瞳は「肌」レイヤーフォルダー内に他の顔のパーツなどと一緒に収められています。エフェクトは一番上に置いています。

線画



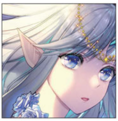
線画は、「キャラクター線画」がメインですが、「顔加筆」レイヤーや、「塗り」フォルダー→「肌」フォルダーにある「目」レイヤーなどにもあり、1枚にまとめていません。

全体　レイヤー構成



STEP6 仕上げテクニック
STEP2 髪
STEP6 仕上げテクニック
STEP6 仕上げテクニック
STEP1 宝石
STEP2 髪
STEP3 服
STEP5 瞳
STEP4 肌

▸ Profile



珠樹みつね

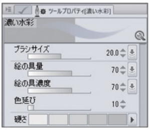
今回の絵は青をテーマに塗りましたが、コバルトブルーからシアンまで幅広く使用し、ランプと金属の黄色を差し色にして単調にならないよう心掛けました。

Pixiv	http://pixiv.me/tamaki_mitune
Twitter	@tamaki_mitune
作業環境	**OS**：Windows 10 **タブレット**：Wacom Cintiq Pro 13 Wacom Intuos Pro Large

設定

ブラシ・キャンバス設定

❶濃い水彩



［筆］ツール→［水彩］→［濃い水彩］をメインで使用しました。他の水彩ツールより濃く色が出ます。

❷Gペン



［ペン］ツール→［Gペン］は、くっきりとした描画ができるためぼかさない部分の塗りに使用しています。

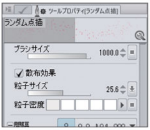
❸ぼかし



塗った色の境界をなじませる［色混ぜ］ツール→［ぼかし］は、主に［Gペン］で塗った部分の一部をぼかすのに使います。

使用するブラシは、ほとんど初期設定のものを使用していますが、エフェクトに使用した❹［ランダム点描］は、カスタマイズしたブラシです。

❹ランダム点描



点描のために作ったカスタムブラシです［Gペン］をベースに［散布効果］の設定を調整しています。

❺きらめきC



［デコレーション］ツール→［効果・演出］→［きらめきC］は、光のエフェクトの描画に使用しています。

❻柔らか



［エアブラシ］ツール→［柔らか］は、ぼんやりとグラデーション状に描画するときに使うブラシです。

❼軟らかめ



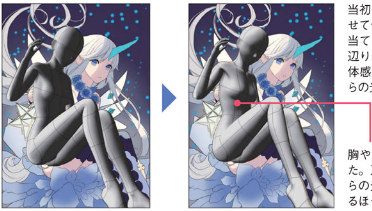
ぼんやりと消し、描画部分をグラデーション状にできる［消しゴム］ツールです。

カスタムブラシデータは
ダウンロード可能です。**（P.7 参照）**

- ▶ キャンバスサイズ：幅 245mm ×高さ 346mm
- ▶ 解像度：300dpi

3D デッサン人形を活用する

下塗りが終わったらそれぞれのパーツの塗りを仕上げていきますが、その前に影の位置のイメージをつかむ作業をします。今回の絵は逆光＋右手のランプが光源で、光の当たる箇所が複雑なので 3D デッサン人形を使って光の方向を確認します。

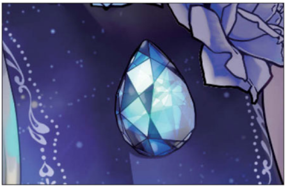


当初はランプの光に合わせて体の右側面から光を当ててみましたが、胸の辺りが塗りつぶされて立体感が出ないため右上からの光に変更しました。

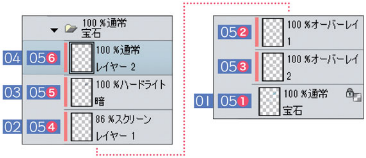
胸や鎖骨に凹凸が出ました。正しいのは右側面からの光ですが絵的に映えるほうを優先します。

宝石を塗る

宝石の光の特徴は、その奥にまた違う光の層があるような複雑な輝きがあることです。



宝石　レイヤー構成



01 下塗りと濃淡をつける

❶［塗りつぶし］ツール→［他レイヤーを参照］や［ペン］ツール→［G ペン］などで下塗りします。

❷ぼんやりとしたグラデーションの濃淡をつけます。［透明ピクセルをロック］をオンにした下塗りのレイヤーに［エアブラシ］ツール→［柔らか］で描画しています。

❶下塗り	❷影	❷照り返し
R=75	R=9	R=183
G=208	G=44	G=255
B=229	B=150	B=241

ツール：［他レイヤーを参照］／［Gペン］／［柔らか］



カットがある宝石の場合、乱反射が激しいので光源の位置はさほど気にしなくて大丈夫です。

レイヤー名：宝石

02 水晶の面を塗る

額の角は水晶クラスターのように、自然に割れるときにできる面を意識して塗ります。濃淡のない塗りにしたいときは［G ペン］を使います。

［下のレイヤーでクリッピング］した新規レイヤーで作業しています。光の当たる部分を表現したいので合成モードは［スクリーン］にします。濃さは不透明度を下げて調整します。

白	グレー
R=255	R=114
G=255	G=114
B=255	B=114

ツール：［Gペン］



白・グレーで塗った部分がレイヤーの設定を変えるとちょうどよい色合いになりました。

レイヤー名：レイヤー 1／［スクリーン］／不透明度 86%

03 暗い塗りを入れる

さらに、上に［下のレイヤーでクリッピング］したレイヤーを作成し、［G ペン］で同じように面を塗ります。暗い部分を表現したいので合成モードは［ハードライト］にします。
ハードライトは明るい色は明るく、暗い色は［乗算］モードのように暗く合成します。



暗い色
R=3
G=18
B=52

ツール：［Gペン］





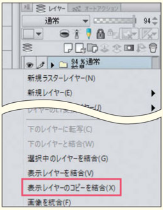
レイヤー名：暗／［ハードライト］

POINT!

色トレス

線画の色を周りの色に合わせていく作業を色トレスといいます。線画を目立たせず、自然に塗りになじませることができます。ここでは［ガウスぼかし］と［レベル補正］を使った方法を紹介します。仕上げだけでもよいのですが、私の場合、完成後のイメージをつかみたいので、彩色を進めながら何度か行っています。

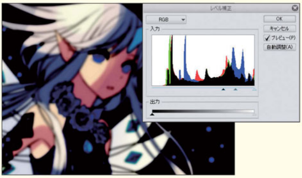




❶［レイヤー］メニュー→［表示レイヤーのコピーを結合］で現状のイラストのレイヤーのコピーを結合したレイヤーを作成します。



❷［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］で❶のレイヤーをぼかします。



❸［編集］メニュー→［色調補正］→［レベル補正］でコントラストを上げます。





❹線画のレイヤーの上に配置し、［下のレイヤーでクリッピング］します。これで線画の色を変更できました。

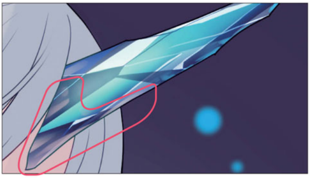
04 周りの色を塗る

クリッピングした新規レイヤーで、近くにある色を［スポイト］（Alt）で描画色にして、［筆］ツール→［水彩］→［濃い水彩］で塗り重ね、肌や髪が透けているイメージにしました。

肌の色
R=227
G=196
B=201

髪の色
R=187
G=192
B=207

ツール：［濃い水彩］



レイヤー名：レイヤー２

05 カットが複雑な宝石を塗る

ちりばめた宝石も額の角の水晶と同じ手順で描きますが、カットが複雑な分、レイヤーが増えます。

❶下塗りしたレイヤーを［透明ピクセルをロック］し、［エアブラシ］ツール→［柔らか］で濃淡をつけます。

❷新規レイヤーを作り［下のレイヤーでクリッピング］します。［G ペン］を使い、透けて見えるカットをイメージして面をグレーで塗ります。合成モードを［オーバーレイ］にします。

❸クリッピングしたレイヤーを作成し、❷と同じ手順で別のカットを描きます。これも合成モードを［オーバーレイ］にします。

❹額の水晶と同じ色を使用して、線画に沿って合成モード［スクリーン］のレイヤーにハイライトを入れます。カット石のハイライトは光の方向を考えましょう。

❺額の水晶と同じように暗い部分を表現します。合成モードは［ハードライト］です。

❻近くにある色を［スポイト］（Alt）して［濃い水彩］で塗り重ね、透明感を出します。

❶下塗り
R=75
G=208
B=229

❶濃淡 1
R=9
G=44
B=150

ツール：❶［柔らか］
❶❷❸❺［Gペン］
❹❻［濃い水彩］

❶濃淡 2
R=183
G=255
B=241

❷❸グレー 1
R=156
G=156
B=156

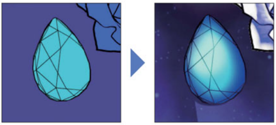
❷❸グレー 2
R=76
G=85
B=108

❷❸グレー 3
R=31
G=34
B=43

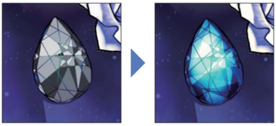
❹ハイライト 1
R=255
G=255
B=255

❹ハイライト 2
R=176
G=176
B=176

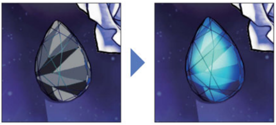
❺暗い色
R=3
G=18
B=52

❶


レイヤー名：宝石

❷


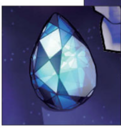
レイヤー名：1／［オーバーレイ］

❸


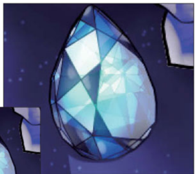
レイヤー名：2／［オーバーレイ］

❹


レイヤー名：レイヤー１／［スクリーン］／不透明度 86%

❺


レイヤー名：暗／［ハードライト］

❻


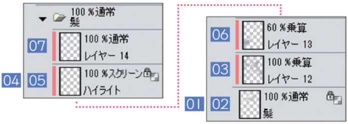
レイヤー名：レイヤー２

髪を塗る

流れるような髪の動きに合わせて影や照り返しを入れていきます。



髪 レイヤー構成



01 下塗りと大まかな影を塗る

❶下塗りは、[塗りつぶし] ツール→ [他レイヤーを参照] や [ペン] ツール→ [G ペン] でベタ塗りします。塗った箇所がわかるように濃い色を使います。

❷下塗りレイヤーを [透明ピクセルをロック] し、白い髪に塗り変え、[筆] ツール→ [水彩] → [濃い水彩] で大まかに影を塗ります。





Ⓐ白 R=254 G=254 B=244

Ⓑグレー 1 R=249 G=243 B=240

Ⓒグレー 2 R=227 G=225 B=226

Ⓓグレー 3 R=187 G=192 B=207

レイヤー名：髪

ツール：❶ [他レイヤーを参照]
❶❷ [Gペン]
❷ [濃い水彩]

02 影をぼかしてなじませる

影の色の境界を滑らかにします。[色混ぜ] ツール→ [ぼかし] を使って色の境目をなぞるように描画します。

ツール：[ぼかし]



レイヤー名：髪

03 さらに影を塗る

新規レイヤーを作成し、合成モードを［乗算］にして［下のレイヤーでクリッピング］。［濃い水彩］で影を塗っていきます。

❶頭の丸みは 3D デッサン人形の陰影を参考にしながら影を入れます。

❷毛束と毛束が重なった部分には落ち影を入れます。

❸塗りの粗い部分は修正します。

❶

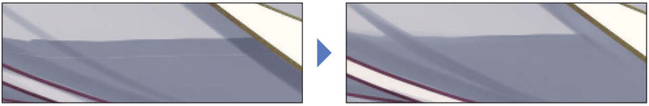


影
R=172
G=177
B=194
ツール：［濃い水彩］

❷



❸



塗りの粗い部分も［濃い水彩］で整えます。

レイヤー名：レイヤー 12／［乗算］

04 ハイライトを入れる

❶新規レイヤーを作り［下のレイヤーでクリッピング］。ハイライトを入れる場所を決め、［G ペン］でざっくりと塗ります。

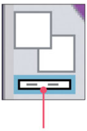
❷透明色の［濃い水彩］で不要なところを消します。Hの形にするイメージです。

ハイライト
R=255
G=255
B=255

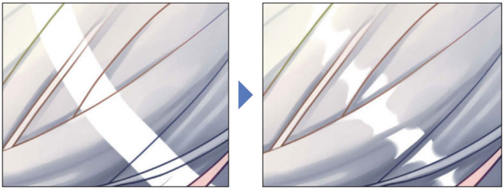
ツール：［Gペン］／［濃い水彩］

❶





❷



レイヤー名：ハイライト／［スクリーン］

05 ハイライトの色調整をする

色を変え、合成モードを設定して調整します。

❶真っ白だと印象が強すぎたので、[編集] メニュー→ [線の色を描画色に変更] でハイライトのレイヤーに塗った色を青系の色に変更します。

❷合成モードを [スクリーン] に設定します。[スクリーン] は色を明るく合成するモードなので、輝きのあるうっすら青いハイライトになりました。





レイヤー名：ハイライト／ [スクリーン]

ハイライト
R=189
G=196
B=255

06 水彩境界の影を塗る

筆のタッチが足りない部分に [濃い水彩] で影を描き加えます。この影には [水彩境界] を設定し、水彩塗りのような味を出します。
新規レイヤーを作り [下のレイヤーでクリッピング] (位置はハイライトのレイヤーの下)。[レイヤープロパティ] パレットで [境界効果] をオン、[水彩境界] を選択します。合成モードは [乗算] にして、不透明度を 60%に調整しました。



水彩境界の設定値

影
R=182
G=189
B=220

ツール：[濃い水彩]



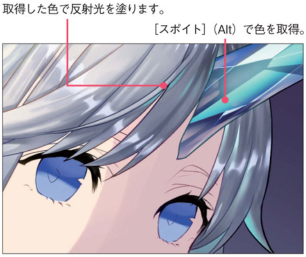
レイヤー名：レイヤー 13 ／ [乗算] ／不透明度 60%

07 反射光を塗る

新規レイヤーを作り［下のレイヤーでクリッピング］します。近くの色を［スポイト］（Alt）で取って［濃い水彩］で重ね、反射光を表現します。

反射光
R=131
G=238
B=236

ツール：［濃い水彩］



レイヤー名：レイヤー 14

08 前髪を透かす

前髪の先の印象が強かったので、線画のレイヤー（A）と髪の下塗りのレイヤー（B）の描画を［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で消して、目が透けて見えるようにしました。

ツール：［軟らかめ］





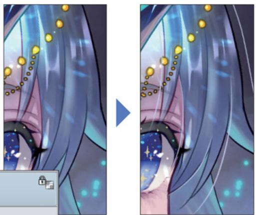
Aレイヤー名：キャラクター線画
Bレイヤー名：髪

09 細い髪の毛を加筆する

細い髪の毛を［G ペン］で加筆します。細かい毛を描き込むと髪がサラサラした印象になります。キャラクターに合わせて太さや量を調整するとよいでしょう。これで髪の塗りは完了です。

髪の毛
R=210
G=212
B=246

ツール：［Gペン］







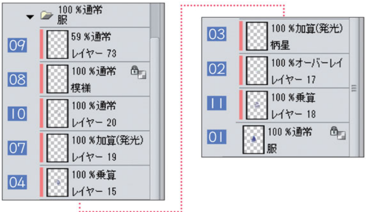
レイヤー名：髪加筆

服を塗る

服は、宝石を引き立てるように少し落ち着いたトーンで塗りました。



服 レイヤー構成



01 下塗りとグラデーションを入れる

❶［塗りつぶし］ツール→［他レイヤーを参照］や［ペン］ツール→［G ペン］でベタ塗りします。塗った範囲がわかるように濃い色で塗ります。

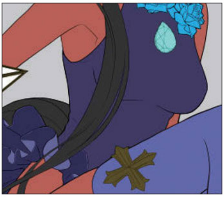
❷レイヤーを［透明ピクセルをロック］し、［編集］メニュー→［塗りつぶし］で色を変えます。

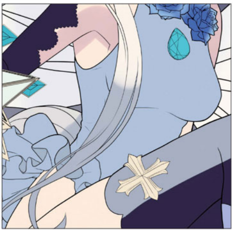
❸上から［エアブラシ］ツール→［柔らか］でグラデーションを描画します。

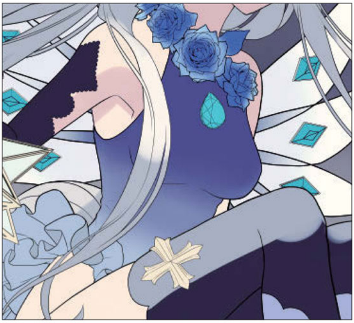
❷色調整
R=189
G=205
B=231

❸グラデーション
R=70
G=70
B=147

ツール：［他レイヤーを参照］／［Gペン］／［柔らか］

❶


❷


❸


レイヤー名：服

02 夜空のような柄の下塗り

服のベースに星空のような柄を入れるので、まず夜空に見えるように下塗りをします。

❶新規レイヤーを作り［下のレイヤーでクリッピング］します。［筆］ツール→［水彩］→［にじみ縁水彩］でもやもやした柄を適当に塗ります。色は明るいピンクや水色を使いました。

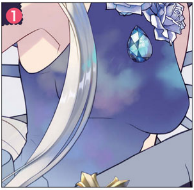
❷合成モードを［オーバーレイ］にします。

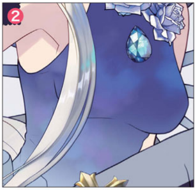
柄 1
R=183
G=208
B=255

柄 2
R=255
G=208
B=221

柄 3
R=226
G=194
B=255

ツール：［にじみ縁水彩］

❶


❷


レイヤー名：レイヤー 17／［オーバーレイ］

03 星の模様を入れる

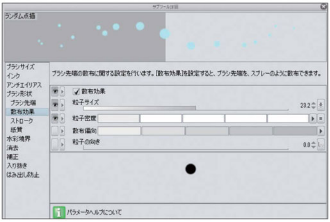
クリッピングした新規レイヤーに星を描き込みます。

❶［G ペン］を元に［サブツール詳細］パレット→［散布効果］などの設定を変更して自作したカスタムブラシ［ランダム点描］を使います。

❷レイヤーを作成し星を描画していきます。

❸赤や黄色の星をランダムに加えます。

❹［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］でぼかします。合成モードは［加算（発光）］にします。

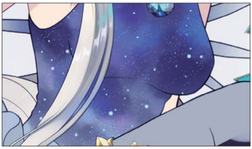
❶


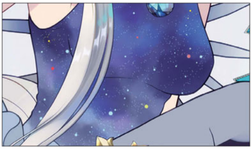
星の色 1
R=153
G=184
B=211

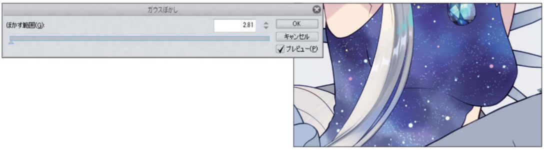
星の色 2
R=226
G=127
B=139

星の色 3
R=235
G=241
B=103

ツール：［ランダム点描］

❷


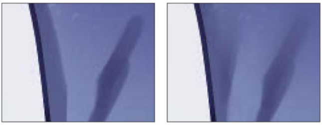
❸


❹


レイヤー名：柄星／［加算（発光）］

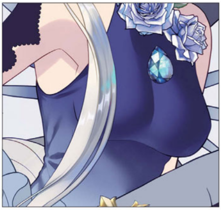
04 服の影を塗る

一時的に柄は非表示にし、服に影を入れます。新規レイヤーを作り［下のレイヤーでクリッピング］、合成モードを［乗算］にします。アニメ塗りを意識して［濃い水彩］で陰影を入れ、［色混ぜ］ツール→［ぼかし］でならします。布の影はすべてこの塗り方をしています。



影
R=69
G=74
B=129

ツール：［濃い水彩］／［ぼかし］



レイヤー名：レイヤー 15／［乗算］

05 フリルを塗る

❶下塗り用のレイヤーにベースの色を塗り、［透明ピクセルをロック］して、奥まった部分に［エアブラシ］ツール→［柔らか］で濃い色を入れました。

❷新規レイヤーを作り［下のレイヤーでクリッピング］します。合成モードを［乗算］にして、［濃い水彩］で陰影を入れ［ぼかし］でなじませます。

❸光が当たりそうなところは［スクリーン］モードのレイヤーに［濃い水彩］でハイライトを塗ります。

❹肌に近い部分は反射光として［通常］モードのレイヤーに［濃い水彩］で肌色を塗ります。

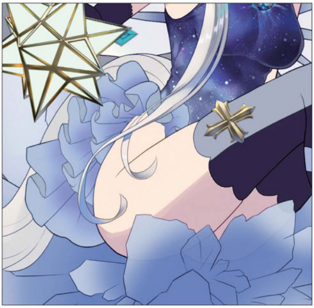
❶ベース色
R=189
G=205
B=231

❷影
R=112
G=136
B=202

❸ハイライト
R=227
G=238
B=250

❹反射光
R=223
G=192
B=200

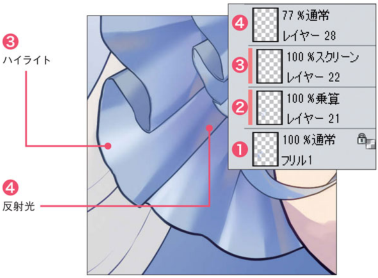
ツール：❶［他レイヤーを参照］
❶［Gペン］
❶［柔らか］
❷❸❹［濃い水彩］
❷［ぼかし］

❶


レイヤー名：フリル 1

❷


レイヤー名：レイヤー 21／［乗算］

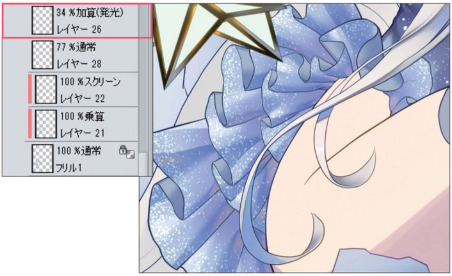


❸レイヤー名：レイヤー 22／［スクリーン］

❹レイヤー名：レイヤー 28／不透明度 77%

06 点描で模様を加える

合成モード［加算］のレイヤーを作成し、カスタムブラシ［ランダム点描］を使って銀粉模様のような描画を加えました。濃度は不透明度を下げて調整します。



模様
R=189
G=205
B=255

ツール：［ランダム点描］

レイヤー名：レイヤー 26／［加算（発光）］／不透明度 34%

07 服に映る宝石の反射光を入れる

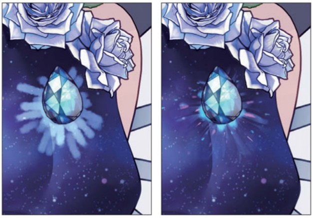
胸の宝石の反射光を描き込みます。新規レイヤーを作り［下のレイヤーでクリッピング］、合成モードを［加算（発光）］にします。［筆］ツール→［水彩］→［にじみ縁水彩］で放射状に線を入れ、［消しゴム］ツール→［硬め］や［軟らかめ］で不必要な部分を消します。

反射光 1
R=152
G=203
B=255

反射光 2
R=66
G=255
B=250

反射光 3
R=255
G=125
B=167

ツール：［にじみ縁水彩］／［硬め］／［軟らかめ］



レイヤー名：レイヤー 19／［加算（発光）］

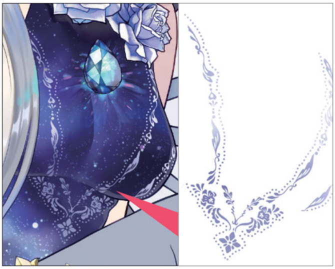
08 胸の模様を描く

新規レイヤーを作りクリッピングし、［G ペン］で胸の模様を描きます。胸の下辺りの影になるところは、レイヤーを［透明ピクセルをロック］をオンにして、［エアブラシ］→［柔らか］で少し色を暗くします。

模様ベース
R=231
G=231
B=255

模様暗
R=124
G=124
B=182

ツール：［Gペン］／［柔らか］



レイヤー名：模様

09 胸の下に反射光を入れる

新規レイヤーを作り、胸の下部にかすかに反射光があるような感じにするため、弱い照り返しを入れます。[濃い水彩]で塗り、[ぼかし]でなじませます。光の強さはレイヤーの不透明度を下げて調整します。

反射光 1
R=179
G=171
B=193

ツール：[濃い水彩]／[ぼかし]



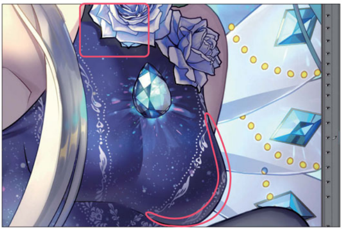
レイヤー名：レイヤー 73／不透明度 59%

10 反射光で胸のラインを際立たせる

「模様」レイヤーの下に新規レイヤーを作成し、首もとの花の下や胸の輪郭に沿って反射光を加えます。影の中に弱く光があるように塗ります。描き方は09と同様です。

反射光 2
R=98
G=96
B=129

ツール：[濃い水彩]／[ぼかし]



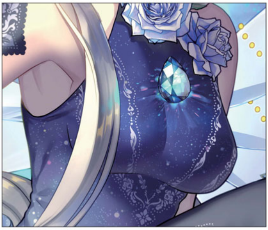
レイヤー名：レイヤー 20

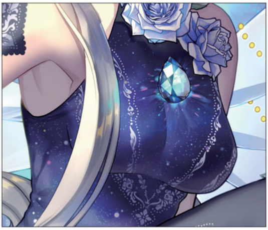
11 暗い影の追加

合成モード［乗算］のレイヤーを作り（位置は下塗りの上）、模様が際立つように［にじみ縁水彩］で暗い影を描き足しました。

影
R=87
G=82
B=135

ツール：[にじみ縁水彩]





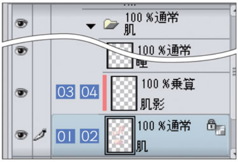
レイヤー名：レイヤー 18／［乗算］

肌を塗る

柔らかく生気のある肌になるよう、注意しながら肌を塗っていきます。

肌 レイヤー構成





01 下塗りと大まかな影を塗る

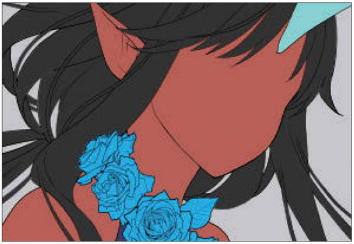
下塗り用のレイヤーを作成し、下塗りします。

❶ [塗りつぶし] ツール→ [他レイヤーを参照] や [ペン] ツール→ [G ペン] でベタ塗りします。塗った範囲がわかるように濃い色で塗ります。

❷ [透明ピクセルをロック] をオンにして、[編集] メニュー→ [塗りつぶし] で色を変えます。

❸ [G ペン] で大まかに影を塗ります。ベースの塗りと影は後でなじませますが、ベースの色と影の境界に、影より少し明るい色を塗って、なじませたときになめらかなグラデーションになるようにしています。

❶



❷ベースの色
R=254
G=242
B=227

❸影
R=227
G=196
B=201

❸少し明るい影
R=234
G=203
B=204

ツール：[他レイヤーを参照] ／ [Gペン]

❷ 下塗りの色を変更します。

❸ 影を塗ります。



❸ 少し明るい影を塗ります。

レイヤー名：肌

02 影のエッジをぼかす

アニメ塗りのようにエッジが際立っている影を［色混ぜ］ツール→［ぼかし］でなめらかにします。

ツール：［ぼかし］



レイヤー名：肌

03 濃い影に境界効果を入れる

顔は視線が集まる場所なので他より細かく仕上げます。そのため、さらに濃い影を塗ります。新規レイヤーを作りクリッピング、合成モードを［乗算］にします。前髪の束やあごの下の影が落ちている箇所を表現します。シャープな影にするために［境界効果］を使いました。

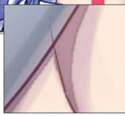


影
R=216
G=191
B=204

ツール：［濃い水彩］

［ツールプロパティ］パレットで、［境界効果］をオン、［水彩境界］を選び設定します。



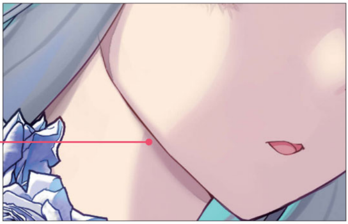


レイヤー名：肌影／［乗算］

［境界効果］を適用すると、影のフチに境界線ができます。

04 濃い影をぼかす

03の影の端のほうを［ぼかし］でなじませます。［境界効果］をかけたままだと、きれいにぼかしがかからないので［レイヤー］メニュー→［ラスタライズ］で［境界効果］の部分も編集できる画像にしてから、［色混ぜ］ツール→［ぼかし］でなじませます（あごの下など）。
ラスタライズ後も見た目は同じですが［境界効果］の設定は消えます。



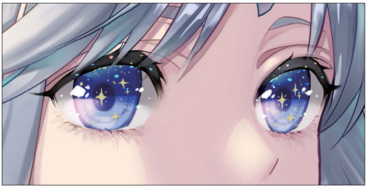
部分的にぼかします。

ツール：［ぼかし］

レイヤー名：肌影／［乗算］

瞳を塗る

瞳は、宝石の塗りに負けないように、さまざまな光を描画して華やかに仕上げます。



瞳 レイヤー構成



「目」レイヤーは目、眉、鼻などの線画です。ハイライトや光の効果を手前に表示させるために、ここに配置されています。



01 下塗りをする

❶瞳の下塗り用レイヤーを作成し、[ペン] ツール→ [G ペン] を使ってベースの色で塗りつぶします。

❷ [透明ピクセルをロック] した下塗りレイヤーで、[濃い水彩] を使い、上のほうをやや暗く、真ん中はさらに暗く描きます。

❸白目やその影は、肌の下塗りレイヤーに描き込んでいます。[濃い水彩] がメインで、ぼかしたいところは [色混ぜ] ツール→ [ぼかし] を使います。

❶ベース色
R=171
G=188
B=229

❷瞳（上）
R=99
G=120
B=196

❷瞳（真ん中）
R=40
G=46
B=226

❸白目
R=237
G=233
B=232

❸白目の影
R=165
G=155
B=157

ツール：[Gペン]
[濃い水彩]
[ぼかし]

❶

レイヤー名：瞳

❷

レイヤー名：瞳

❸

レイヤー名：肌

02 瞳孔と虹彩を描く

新規レイヤーを作り［下のレイヤーでクリッピング］し、合成モードを［乗算］にして瞳孔と虹彩を描き込みます。濃度はレイヤーの不透明度を下げて調整します。

瞳孔・虹彩
R=69
G=71
B=153

ツール：[濃い水彩]



レイヤー名：瞳孔／［乗算］／不透明度 36%

03 影を描く

さらに上に新規レイヤーを作り［下のレイヤーでクリッピング］。これも合成モードを［乗算］にして、瞳の上半分に影を落とします。

影
R=69
G=71
B=153　ツール：［濃い水彩］



レイヤー名：瞳影／［乗算］

04 映り込みを描く

合成モード［スクリーン］のレイヤーを作り、上部に水色を、下部に肌の色を入れて映り込みを表現します。水色は髪から、肌の色は瞳の下の肌から［スポイト］(Alt) で取得しています。

水色
R=172
G=250
B=255

肌色
R=240
G=219
B=220　ツール：［濃い水彩］

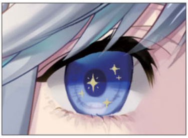


レイヤー名：映り込み／［スクリーン］

05 星を描き込む

新規レイヤーに、［G ペン］で星の輝きをイメージした模様を入れます。

星
R=224
G=212
B=146　ツール：［Gペン］



レイヤー名：瞳星 1



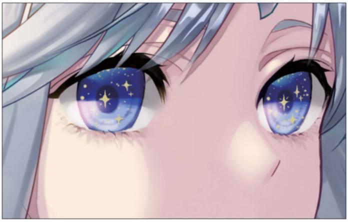
レイヤー名：瞳星 2

06 ランプの光を映す

右手のランプの光を瞳にも映します。
白目にもかかる光なので［下のレイヤーでクリッピング］はせず、合成モードを［スクリーン］にしたレイヤーを上に作り、［濃い水彩］で塗っています。

反射光
R=225
G=185
B=218

ツール：［濃い水彩］



レイヤー名：ランプからの光／［スクリーン］

07 瞳のハイライトを入れる

新規レイヤーに白でハイライトを入れます。細かくはっきりしたハイライトを複数入れると瞳が潤んだ印象になります。サイズや位置によって印象がかなり変わるので、絵に合わせて色々と試してみるとよいと思います。

ハイライト
R=255
G=255
B=255

ツール：[Gペン]



レイヤー名：ハイライト

08 まつ毛を描き足す

髪の下にまつ毛の先が隠れてしまうので、キャラクターの塗りや線画より上に新規レイヤーを作り、[G ペン] でまつ毛を加筆します。

まつ毛
R=8
G=4
B=11

ツール：[Gペン]



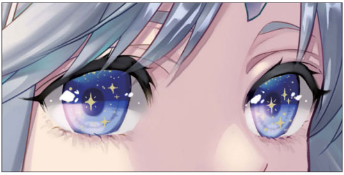
レイヤー名：レイヤー 37

09 まつ毛の色を調整する

銀髪なのにまつ毛が真っ黒なのが気になったので、08と同じレイヤーに、髪から［スポイト］（Alt）で取得したグレーでまつ毛に塗りを加えました。

グレー
R=106
G=105
B=109

ツール：[濃い水彩]



レイヤー名：レイヤー 37

10 カラフルな点を描き足す

さらに上に［覆い焼き（発光）］のレイヤーを作り、[G ペン] で細かい点を足しました。

細かい点 1
R=107
G=219
B=231

細かい点 2
R=255
G=187
B=185

細かい点 3
R=255
G=254
B=185

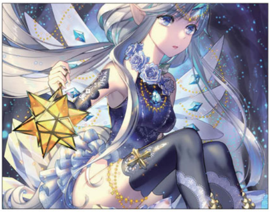
ツール：[Gペン]



レイヤー名：レイヤー 38 ／ ［覆い焼き（発光）］

仕上げテクニック

全体に逆光の影やランプからの照り返し、光のエフェクトなどを入れて仕上げます。



仕上げ　レイヤー構成



01 逆光の影を入れる

今回は洞窟の中での逆光の設定なので全体に大きな影を入れます。まずキャラクターのレイヤーを入れてあるレイヤーフォルダーのレイヤーマスクを作成し、キャラクターの部分だけ編集できるようにして影を塗ります。

❶キャラクターのレイヤーフォルダーを右クリック→［レイヤーから選択範囲］→［選択範囲を作成］するとフォルダーに入っているものすべての描画部分が選択範囲になります。

❷［レイヤー］パレットで［レイヤーマスクを作成］をオンにします。これでキャラクターの外側はマスクで隠されます。

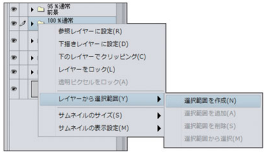
❸新規レイヤーを作り、暗い色で［編集］メニュー→［塗りつぶし］で塗りつぶします。合成モードは［ハードライト］にします。影の濃さはレイヤーの不透明度を下げて調整しました。

❹3D デッサン人形を参考に、光が当たる箇所を透明色の［ペン］ツール→［G ペン］で消し、影だけを残します。始めはざっくりと消し、影の場所が決まったら［色混ぜ］ツール→［ぼかし］や［消しゴム］ツール→［軟らかめ］でなじませます。

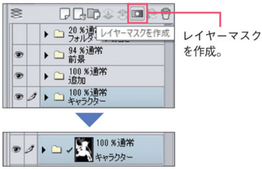
影
R=76
G=71
B=89

ツール：［Gペン］／［ぼかし］／［軟らかめ］

❶



❷



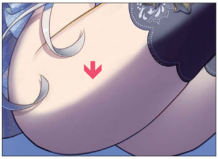
❸



❹



透明色の［G ペン］で削って影の形を決めます。



色の境界をなめらかに整えます。



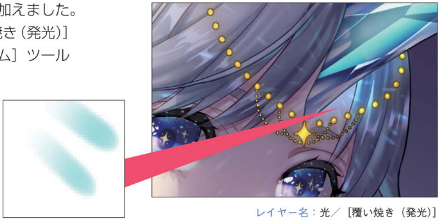
レイヤー名：レイヤー 53 のコピー／［ハードライト］／不透明度 89%

02 額の角に光を加える

額の角は輝いている設定なので光を描き加えました。新規レイヤーを作り合成モードは［覆い焼き（発光）］にします。［濃い水彩］で描き、［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で消して整えます。

光
R=98
G=218
B=222

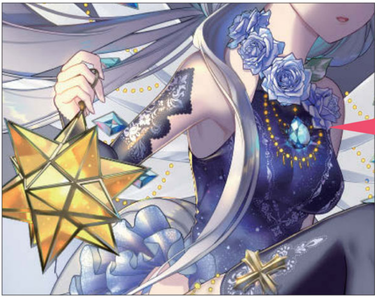
ツール：［濃い水彩］／［軟らかめ］



レイヤー名：光／［覆い焼き（発光）］

03 ランプからの照り返しを入れる

02と同じレイヤーで、ランプの近く（脇、腕、太ももなど）に照り返しを入れます。



レイヤー名：光／［覆い焼き（発光）］



解説用に描画部分を表した図。黄色が照り返しとして塗った箇所です。

照り返し
R=255
G=224
B=69

ツール：［濃い水彩］

04 色調補正をする

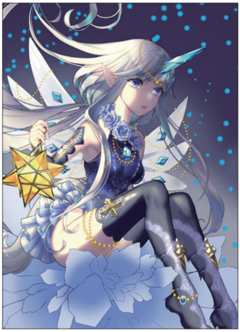
黄色いランプの光を浴びているのにキャラクターが青っぽいのが気になるので調整します。
キャラクターのレイヤーフォルダーを選択し、［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［カラーバランス］で色調補正します。
［階調のバランス］→［ハイライト］をイエローに寄せて、明るい部分を黄色くしましたが、暗い部分も影響を受けて少し黄色っぽくなるので、［階調のバランス］→［シャドウ］をシアンに少しだけ寄せて暗い部分を青くします。



階調のバランス：ハイライト
カラーレベル：4/0/-16



階調のバランス：シャドウ
カラーレベル：-7/0/2



レイヤー名：カラーバランス 1

05 光の粒を入れる

2 枚のレイヤーを使って光の粒を描画します。

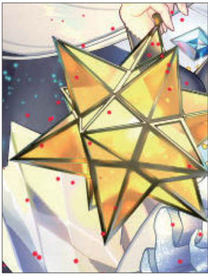
❶新規レイヤーを作成。レイヤー名を「点描」とします。カスタムブラシ［ランダム点描］で全体に点を描き込みます。解説用にわかりやすくするため、ここでは赤で描いています。

❷「点描」レイヤーを［レイヤー］メニュー→［レイヤーを複製］で複製。上に「点描のコピー」レイヤーができます。

❸下の「点描」レイヤーに［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］でぼかしをかけます（ぼかす範囲：35.27）。

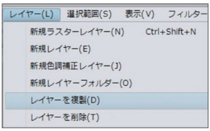
❹「点描」レイヤーを選択し［編集］メニュー→［線の色を描画色に変更］で青色に変更しました。

❶





❷



❸



❹



レイヤー名：点描／不透明度 77%

❺上の「点描のコピー」レイヤーを水色に変更して合成モードを［加算（発光）］にします。

❻ランプの周りまで青い光なのは違和感があるので、「点描」レイヤーをオレンジに、上の「点描のコピー」レイヤーを黄色に変更します。［透明ピクセルをロック］をオンにして、はみ出さないようにしてから、大きなブラシサイズの［エアブラシ］→［柔らか］を使ってランプの周りをふわっと塗り、色を部分的に変えました。

❺



レイヤー名：点描のコピー／［加算（発光）］

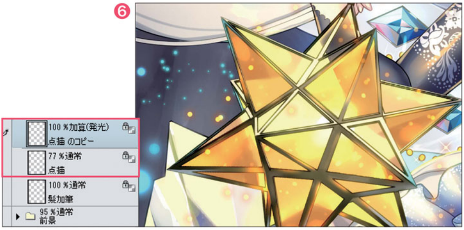
❹青
R=0
G=80
B=255

❺水色
R=107
G=252
B=255

❻オレンジ
R=255
G=172
B=0

❻黄色
R=255
G=214
B=185

❻



ツール：［ランダム点描］／［柔らか］

レイヤー名：点描のコピー／［加算（発光）］

06 キラキラを描く

05の光の粒と同じ手順でキラキラ模様を入れます。初期設定の［デコレーション］ツールにある［きらめきC］を使いました。
描画色は周りの宝石などの色を［スポイト］（Alt）で取得します。



レイヤー名：キラキラのコピー／［加算（発光）］／不透明度 79%

レイヤー名：キラキラ

キラキラ
R=98
G=218
B=222

ツール：［きらめきC］／［柔らか］



STAFF

イラスト・解説	月森フユカ、玄米、美和野らぐ、吉村拓也、紅木春、青紅、吉岡愛理、江川あきら、鈴城敦、珠樹みつね
装丁	大沢肇
本文デザイン・DTP	株式会社サイドランチ
企画・編集	大野智之 株式会社サイドランチ（島田龍生）
デスク	本田拓也
編集長	山内悠之
協力	株式会社セルシス

CELSYS、CLIP STUDIO、CLIP STUDIO PAINT およびその他のセルシス製品は、株式会社セルシスの商標または登録商標です。
その他、本書に記載されている会社名や商品名は、一般に各社の商標または登録商標です。
本書の記載は2019年2月時点での情報を元にしています。そのためお客様がご利用される際には、情報が変更されている場合があります。紹介しているハードウェアやソフトウェア、サービスの使用方法は用途の一例であり、すべての製品やサービスが本書の手順と同様に動作することを保証するものではありません。あらかじめご了承ください。

■商品に関する問い合わせ先

インプレスブックスのお問い合わせフォームより入力してください。
https://book.impress.co.jp/info/
上記フォームがご利用頂けない場合のメールでの問い合わせ先
info@impress.co.jp

- ●本書の内容に関するご質問は、お問い合わせフォーム、メールまたは封書にて書名・ISBN・お名前・電話番号と該当するページや具体的な質問内容、お使いの動作環境などを明記のうえ、お問い合わせください。
- ●電話や FAX 等でのご質問には対応しておりません。なお、本書の範囲を超える質問に関しましてはお答えできませんのでご了承ください。
- ●インプレスブックス（https://book.impress.co.jp/）では、本書を含めインプレスの出版物に関するサポート情報などを提供しておりますのでそちらもご覧ください。
- ●該当書籍の奥付に記載されている初版発行日から 3 年が経過した場合、もしくは該当書籍で紹介している製品やサービスについて提供会社によるサポートが終了した場合は、ご質問にお答えしかねる場合があります。

■落丁・乱丁本などの問い合わせ先

TEL　03-6837-5016　　FAX　03-6837-5023
service@impress.co.jp
（受付時間／ 10:00-12:00、13:00-17:30 土日、祝祭日を除く）

●古書店で購入されたものについてはお取り替えできません。

■書店／販売店の窓口

株式会社インプレス 受注センター
TEL　048-449-8040
FAX　048-449-8041
株式会社インプレス 出版営業部
TEL　03-6837-4635

プロ絵師の技を完全マスター

キャラ塗り上達術 決定版

CLIP STUDIO PAINT PRO/EX 対応

2019 年 3 月 11 日 初版発行

著者　株式会社サイドランチ
発行人　小川 亨
編集人　高橋隆志
発行所　株式会社インプレス
〒 101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目 105 番地
ホームページ　https://book.impress.co.jp/

印刷所　大日本印刷株式会社
ISBN978-4-295-00563-6 C0055
Printed in Japan

豊富な塗り方を掲載！



月森フユカ



玄米



美和野らぐ



吉村拓也



紅木春



青紅



吉岡愛理



江川あきら



鈴城敦



珠樹みつね

プロの技を学び、理想の塗りを手に入れる！

実力派プロ絵師10名のバリエーション豊かなキャラ塗りを余すところなく伝授。
魅力的なキャラクターを描くための、あなたに合った塗り方が必ず見つかります！

impress
株式会社インプレス